

PlayStation®2

Revista Oficial - España

Nº 27 • ABRIL 2003 • 6,00 €

Más allá del terror...

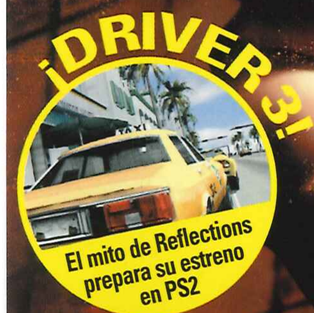
SILENT HILL® 3

¡EXCLUSIVA!



GUÍA COMPLETA

▸ DEVIL MAY CRY 2
Llega hasta el final de la aventura con Dante y Lucia



¡DRIVER 3!

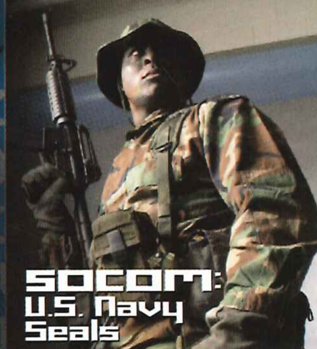
El mito de Reflections prepara su estreno en PS2



LOS MEJORES JUEGOS DE 2002
¡Conoce los ganadores!

PlayStation 2 On-Line
Te contamos todo sobre el futuro On-line de PS2

REPORTAJE
Descubre todas las novedades de Vivendi Universal para 2003



SOCOM: U.S. Navy Seals

Capcom
Avance Especial

- Chaos Legion
- Breath Of Fire: Dragon Quarter
- Resident Evil: Dead Aim
- Shinobi
- Rygar T.L.A.
- I.S.S. 3
- True Crime



¡ÚLTIMA HORA!
SOUL CALIBUR 2
Los primeros detalles y secretos del beat'em-up más esperado de PlayStation 2

CONCURSOS: VEXX • MOTO GP 3 • EVERBLUE 2

LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2 INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2

GRUPO ZETA





JAMES CAMERON'S
DARK ANGEL™















PlayStation.2



RADICAL ENTERTAINMENT



VIVENDI UNIVERSAL games





PlayStation 2
Revista Oficial - España

/w.grupozeta.es



GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas**, **F. Javier López** y **Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario:**Enrique Valverde**
Director Editorial: **Antonio Franco**
Director de Coordinación de Publicaciones y Comunicación: **José Luis Gómez**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas**, **Antonio Franco**, **Damián García Puig**, **José Luis Gómez**, **Jesús Maraña**, **José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Joan Alegre**
Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Informática: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España**
Colaboradores: **Lázaro Fernández**, **Javier Iturrioz**, **F. J. Bautista**, **Daniel Rodríguez**, **Ana Márquez** (edición), **Isabel Garrido** (DVD), **Rafa Notario** (música), **Manuel Arenas** (tecnología) y **Jorge Martínez** (imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51.**Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 9, Fax: 32 2 644 03 95.**Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Pa-, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: CA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 30 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, x: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 1 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, l.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayos- Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: ublicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: nsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
mpresión: Printer I.G.S.A. Cuatro Caminos, Apdo. 8. Sant Vivenç del Horts (Barcelona).
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,16 Euros.
Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información



SELECT



PS2



<< Marcos García >>

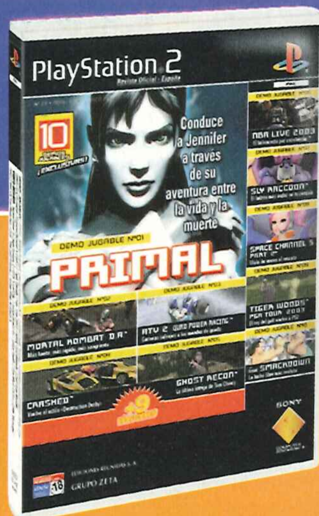
Por fin, después de dos largos meses de votaciones y miles de cartas recibidas hemos conocido cuáles han sido los mejores juegos del pasado año. Siete ganadores, elegidos por todos vosotros y encabezados por *Grand Theft Auto Vice City*, y un premio especial al título que más nos ha cautivado en la redacción. En el interior de la revista tenéis los resultados, vuestros resultados. Gracias a todos. Para recompensaros por vuestra inestimable ayuda os hemos preparado un reportaje exclusivo del juego más esperado de todo el año, ni más ni menos que la tercera entrega de *Silent Hill*. Hemos jugado con la primera versión PAL en castellano y queremos contaros, **R. Dreamer** lleva una semana sin conciliar el sueño, todo lo que oculta en su caótico y alucinante interior. Pero esto es sólo el comienzo porque también os mostramos, antes que nadie, el prometedor futuro *On-line* de **PlayStation 2**. Tampoco hemos querido faltar a la cita de conocer los futuros lanzamientos de **Vivendi Universal** en **Berlín** y traeros todas las sorpresas que nos encontramos allí. Como remate final, tres gotas de calidad para un futuro a medio plazo: las primeras imágenes y datos de *Soul Calibur 2*, un completo avance del esperadísimo *Driver 3* y un reportaje con tres nuevas sorpresas de **Capcom**...



La ÚNICA revista con Demos Jugables



Este mes 10 Demos Jugables



DVD DEMO [27]

Este mes el DVD rebosa calidad y cantidad gracias a las diez demos jugables que incluye en exclusiva



VÍDEO-DEMOS

Avances de los futuros éxitos para tu consola

Alpine Racer 3
Los personajes de **Namco** vuelven a surcar las laderas nevadas de las colinas.



Ape Escape 2
Los monos locos han vuelto a escapar de su encierro y a poblar el mundo.



GTA: Vice City
El juego de mayor éxito de estas pasadas navidades tiene aún mucho que ofrecer.



Judge Dredd Vs. Judge Death
El héroe del cómic repartirá justicia en la consola de **Sony** próximamente.



LMA Manager 2003
Un completo simulador de *manager* futbolístico.

The Mark Of Kri
Un hombre solo, acompañado de su fiel halcón, debe acabar con la amenaza que se cierne sobre su pueblo.



ZOE 2: The 2nd Runner
Jehuty y los «Orbital Frames» vuelven a la carga de la mano de **Konami**. Acción y diseño.



War Of The Monsters
Los monstruos más famosos de las películas de serie B ya en tu consola.



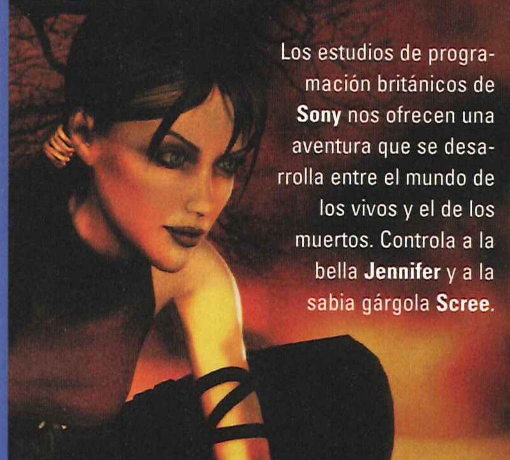
DEMOS JUGABLES





DEMO JUGABLE Nº01
Primal

Los estudios de programación británicos de **Sony** nos ofrecen una aventura que se desarrolla entre el mundo de los vivos y el de los muertos. Controla a la bella **Jennifer** y a la sabia gárgola **Scree**.







DEMO JUGABLE Nº02
Mortal Kombat: D.A.

La nueva entrega de la saga de lucha más salvaje está dispuesta a romper con todo lo establecido.





DEMO JUGABLE Nº03
ATV 2 Q.P.R.

Carreras sin reglas en circuitos abiertos, a bordo de motos de cuatro ruedas.





DEMO JUGABLE Nº04
Crashed

Vuelve el espíritu «Destruction Derby» con este título de conducción donde todo está permitido.





DEMO JUGABLE Nº05
Ghost Recon

Un comando de élite bajo tu control en este simulador surgido de la mente de **Tom Clancy**.





DEMO JUGABLE Nº06
NBA Live 2003

Los genios de **Electronic Arts** crean una nueva secuela de su simulador de Baloncesto





DEMO JUGABLE Nº07
Sly Raccoon

Un juego de plataformas diferente, que incluye elementos de infiltración y espionaje.





DEMO JUGABLE Nº08
Space Channel 5 P2

La reportera más sexy y «bailonga» de la galaxia vuelve para salvar a los incautos colonos.





DEMO JUGABLE Nº09
Tiger Woods 2003

El simulador de golf más realista y completo ya cuenta con una nueva entrega mejorada.





DEMO JUGABLE Nº10
W.W.E. Smackdown

La lucha libre americana vuelve a estar de moda con este título de THQ.



X-MEN 1.5

EDICIÓN X-PECIAL

Descubre los secretos y poderes mejor guardados de X-MEN



¡Más de 4 horas de material nunca visto!

- *15 minutos adicionales de escenas inéditas*
- *Nuevos comentarios del Director Bryan Singer*
- *Sé parte del equipo y abre las puertas del universo X-Men*
- *Conoce con todo detalle como nacieron los X-Men*
- *Tráiler primicia de X-Men 2*
- *Y mucho más...*

Multiplica la acción

FOX.ES
www.fox.es

NOTICIAS

TODA LA ACTUALIDAD DE PS2 AL COMPLETO

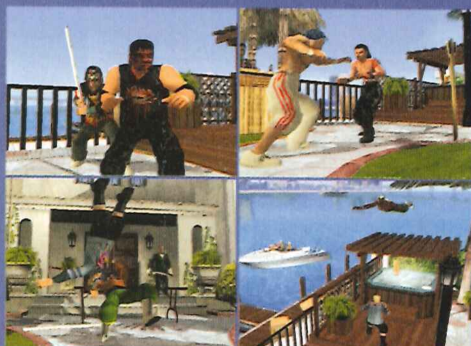
Nuevos lanzamientos de Proein ▌ Packs de PlayStation 2 ▌ RTX Red Rock Prince Of Persia: The Sands Of Time ▌ Topgam ▌ Dark Chronicle ▌ Bomberman ▌ Pro Beach Soccer

PROEIN

Futuras estrellas en PS2

El catálogo de Proein sigue recibiendo nuevas y jugosas novedades para este fructífero 2003

Backyard Wrestling

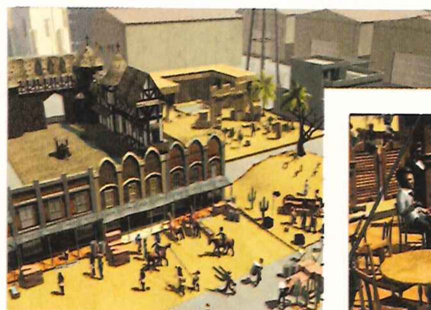


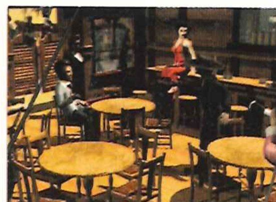
Eidos acaba de anunciar *Backyard Wrestling*, una producción que combina las plataformas y el *Wrestling* siguiendo las pautas de la serie homónima que tanto éxito ha conseguido en todo el mundo, vendiendo millones de copias en VHS y DVD. Seremos un aspirante a *wrestler* que deberá soportar todo tipo de dolor y combatir con una enorme variedad de armas.

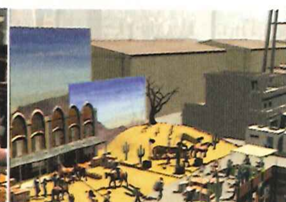
THE MOVIES

Fruto del acuerdo de **Activision** con el legendario diseñador de juegos **Peter Molyneux**, **Proein** será la compañía encargada de distribuir en **España** el esperado juego *The Movies*, así como sus futuras secuelas. Está siendo desarrollado en la actualidad por **Lionhead Studios**, cuyo último título, *Black and White*, ha vendido casi dos millones de unidades en todo el mundo. Con una fecha de lanzamiento prevista para el año 2004, *The Movies* ofrece a los jugadores la oportunidad de dirigir su propio estudio cinematográfico de **Hollywood**, desde los días del cine mudo allá por los años 20, hasta el surgimiento de las nuevas tecnologías en el tiempo actual y en el futuro. El jugador tendrá que decidir qué películas hacer y qué estrellas las protagonizarán. El usuario escoge los guiones, los directores, los entornos y las estrellas del séptimo arte antes de comenzar a rodar la accion y ver la película final en la noche de su estreno. Habrá que controlar desde el presupuesto hasta los caprichos de los actores.

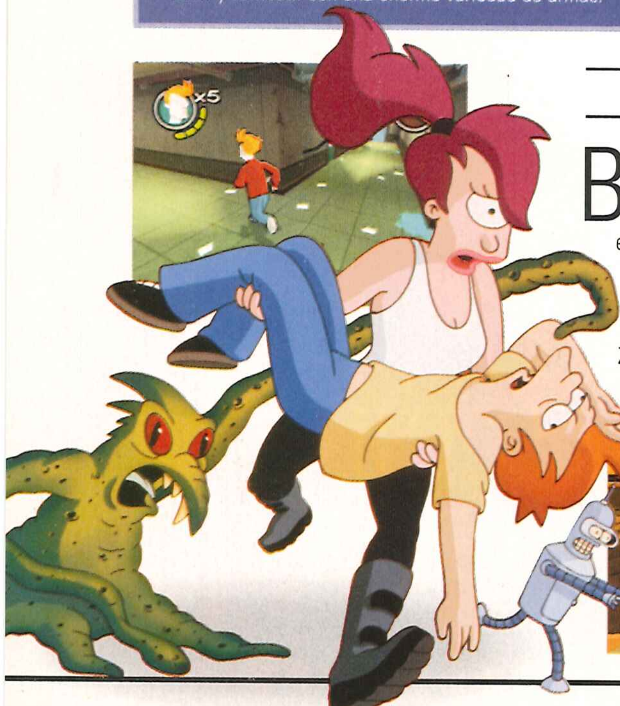
<Crea y da forma a una superproducción de cine>







FUTURAMA



Basado en la serie ganadora de un premio **Emmy** en el 2002, *Futurama* será un juego de acción en tercera persona que cuenta con la presencia de los cuatro personajes principales del *show* televisivo: Fry, Bender, Leela y el Dr. Zoidberg. Cada uno de ellos posee sus propios movimientos exclusivos y un arsenal de armas individualizado. Será una mezcla de acción, agilidad, resolución de *puzzles* y, por supuesto, humor. Para el doblaje se han utilizado las mismas voces de la serie, y el propio **Matt Groening** ha supervisado el diseño. Saldrá en los próximos meses.





Pitfall Harry



La prestigiosa saga de **Activision** se encuentra en camino de su *debut* en **PlayStation 2**. De nuevo veremos cómo el conocido aventurero y explorador se embarca en una nueva aventura que le llevará a lo más profundo de la jungla. En otoño en tu **PS2**.

Nuevos packs y a mejor precio

PlayStation 2 + Kingdom Hearts y PlayStation 2 + The Getaway. Dos extraordinarios juegos incluidos en sendos packs al extraordinario precio de 260 euros.



Así encontrarás en las tiendas estos packs que incluyen, The Getaway Y Kingdom Hearts.

Aunque el *pack* de *The Getaway* ya lo disfrutábamos desde la pasada Navidad (aunque no a este precio), lo cierto es que tanto éste como el formado por la consola más *Kingdom Hearts* son sin duda las mejores opciones para comprarse una **PlayStation 2**, si es que aún no la tienes. Ambos *packs* se presentan en dos preciosas cajas, encerrando en su interior dos de los mejores títulos que se pueden adquirir ahora mismo. *The Getaway*, os recordamos, es un juego de acción y conducción, ambientado en la más fiel reproducción de la ciudad de **Londres** vista hasta la fecha. Por otra parte, la aventura *Kingdom Hearts* viene avalada por dos compañías del prestigio de **Square** y **Disney**, sumergiendo al jugador en una de las historias más intensas jamás contada. Por otra parte, y también por 260 euros, los interesados podrán adquirir una **PlayStation 2** y elegir entre los juegos *Ratchet* & Clank o *Sly Raccoon*. El primero es un excelente plataformas tipo *Jak & Daxter* (muchos lo consideran su sucesor), pero con una ambientación más futurista. *Sly Raccoon*, por su parte, es un título que mezcla las plataformas con el espionaje, con un *look* muy de cómic.
En resumen, variedad toda la necesaria para que quienes quieran introducirse (que ya va siendo hora) en el maravilloso universo de **PlayStation 2**, puedan seleccionar el juego que más se adapte a sus preferencias, y con un ligero incremento de precio respecto al precio de la consola sin juego.

ELECTRONIC ARTS

RTX Red Rock

Aventura y acción en la nueva propuesta para PlayStation 2 de LucasArts

Hace aproximadamente cien años, los invasores alienígenas capturaron brutalmente **Red Rock**, nuestra colonia en **Marte**. Los jefes militares deberán llamar a un *Radical Tactics Expert* (RTX) para poner las cosas en su sitio. **Wheeler**, una especie de samurai del futuro, deberá utilizar su brazo sintético y su sensor ocular para llegar al interior de las naves alienígenas... Éste es el argumento de la nueva locura de **LucasArts Entertainment Company**, en la que nos deberemos enfrentar a un ejército de alienígenas y guiar a **Wheeler** a través de diez misiones alucinantes para salvar a **Red Rock** de la destrucción. Controlaremos varios robots, conduciremos todoterrenos y pilotaremos naves alienígenas para explorar toda la superficie de **Marte**. Una decena de exóticas armas nos ayudarán a llevar a buen fin nuestra misión. El juego incluirá además, un entretenido modo multijugador a pantalla partida. ***RTX Red Rock*** está previsto que salga a la venta durante el próximo mes de mayo.

El apartado gráfico será uno de sus puntos fuertes.





El sensor ocular sintético nos ayudará a detectar peligros y pistas del juego.

UBI SOFT

Prince of Persia: The Sands Of Time

Ubi Soft y Jordan Mechner revolucionan la legendaria saga Prince Of Persia



Como podéis ver en las pantallas de arriba, los escenarios del juego son absolutamente impecables.

A finales de este año se espera que vea la luz la reedición de uno de los juegos más legendarios de la historia. Una reedición del clásico adaptado a los nuevos tiempos, en el que **Jordan Mechner** (el creador del juego y uno de los nombres míticos de la industria del entretenimiento) y **Ubi Soft**, han combinado su talento para traer un soplo de aire fresco al género de acción/aventura. Personajes ricos, argumento con muchos giros y escenarios y gráficos muy elaborados serán algunas de las muchas cualidades de un título ambientado en un mundo exótico con tintes orientales. Estamos ansiosos de verlo en **PlayStation 2**.

TELEFONÍA MÓVIL

Topgam, juegos para móviles

Nueva marca de juegos para móviles

Fruto de la unión de dos de las principales compañías españolas del sector del entretenimiento, **Gaelco** y **Zigurat**, nace **Topgam**. Esta marca desarrollará su propia gama de videojuegos para móviles. *Gun Rush* y *Light Saber Combat* serán dos de sus primeros desarrollos. Aquí tenéis unas pantallas.




NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS
aDeSe
+18

Breves

The Great Escape
PlayStation 2 recibirá este verano una prodigiosa aventura plena de momentos de suspense y acción, basada en la película de **Steve**



McQueen, y que presenta una clásica aventura de fuga en un campamento de prisioneros en la Segunda Guerra Mundial. Variedad de modos de juego, tensión, escenas de sigilo y mucha adrenalina.

Driver, The Film
Infogrames ha adquirido los derechos televisivos y cinematográficos del videojuego *Driver*. **Impact Pictures** será la encargada de producir la película. **Tanner** y **Tobias Jones** darán el salto a la gran pantalla.

Ghouls'n Ghosts On-line
La compañía japonesa **Capcom** ha anunciado la aparición de un juego *On-line* basado en el universo *Ghouls'n Ghosts*, que saldrá en un futuro no muy lejano para **PlayStation 2**.

Jak & Daxter 2
Todavía no se sabe cómo va a ser pero **Naughty Dog** ya ha confirmado que están en pleno proceso de desarrollo de la segunda entrega del exitoso plataformas. En el próximo **E3** se desvelarán sus principales cualidades.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Dark Chronicle

La esperadísima secuela de Dark Cloud, próximamente en PlayStation 2



Dark Chronicle transcurre 100 años después de *Dark Cloud*, cuando **Maximilian**, un niño de 13 años especialmente hábil en la construcción de todo tipo de *gadgets* mecánicos, se topa con **Monica**, una adolescente de 15 años especialmente hábil en el manejo de la espada y con misteriosos poderes mágicos. Por unas razones que conoceremos a lo largo de la aventura, **Max** y **Monica** se embarcan en una aventura, en un viaje entre el presente y el futuro, en el que deberán impedir a toda costa la destrucción del mundo. Las habilidades para crear robots e ingenios de todo tipo de **Max**, junto con la espada y la capacidad de viajar en el tiempo de **Monica**, se unen en una misión de más de 100 horas de juego. Monstruos de todo tipo, posibilidad de combinar armas e *items*, innumerables personajes con los que interactuar, vehículos de todo tipo y una extraordinaria variedad de localizaciones (ciudades, cavernas, bosques encantados...) serán las virtudes principales de un juego que está llamado a ser uno de los grandes *RPG* del año. Y no olvidamos del modo *Georama* (la posibilidad de que cada usuario genere el escenario a su antojo) que ha sido mejorado notablemente.





<Max y Monica serán los protagonistas>

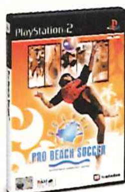
Los efectos gráficos de las magias serán los momentos más brillantes.

WANADOO

Pro Beach Soccer

El primer juego de fútbol-playa llega a España vía Virgin Play/Wanadoo

Eric Cantoná o **Julio Salinas** (su imagen aparecerá en la carátula española), son algunos de los protagonistas de un juego que trae por primera vez a consola el fútbol-playa. Nos desplazaremos a lugares emblemáticos (**Río de Janeiro**, **Venice Beach**...), repletos de animadoras y público, en los que las chilenas, las boleas y los regates serán una constante en partidos plagados de intensidad y emoción.





La banda sonora del juego está copada por música tecno y dance. Ritmo ante todo.

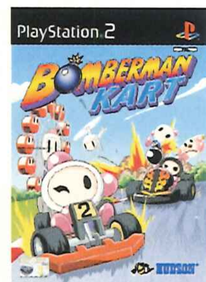
KONAMI

Bomberman Kart

Nuevo logo y nuevo juego protagonizado por Bomberman

Konami acaba de anunciar la salida al mercado del primer fruto de la adquisición de **Hudson Soft** que se produjo hace unos meses. *Bomberman Kart* saldrá a la venta en primavera, y presentará al popular personaje de **Hudson** compitiendo en nada menos que 16 explosivos circuitos y pudiendo elegir entre 5 diferentes personajes. Además, durante las carreras se podrán recoger *items* de todo tip, desde armas como misiles o la célebre *Cherry Bomb*, hasta turbos para adelantar a los rivales (al más puro estilo *Mario Kart*). Además, **Konami**, con motivo de su 30 aniversario, acaba de presentar su nuevo logo corporativo y de marketing.

KONAMI
KONAMI



zd

zapatería deportiva

El Corte Inglés

Promoción válida del 29 de marzo al 20 de abril. Vale-descuento canjeable hasta el 31/05/03.



Ahora tienes un

20%

de descuento en el segundo par de zapatillas*.

www.elcorteingles.es

*Si compras unas zapatillas de deporte en El Corte Inglés antes del 20 de abril, conseguirás un vale con el 20% de descuento para las siguientes que te compres.

Serás el primero en llevar lo último



TOP MELODÍAS

Recibe en tu móvil un listado de las 5 melodías más TOP. **Envía TOPPS al 5354**

polifónica número 1
SHIN CHAN
Envía POLIPS SHINCHAN



5354

TOP polifónicas

TOP polifónicas	ref.
Dime/Beth	dime
Miénteme/Bisbal y Elena Gadel	mienteme
Sámbame/UPA Dance	sambame
No me llames iluso/La Cabra Mecánica	iluso
Lose yourself/Eminem	lose
Devuélveme la vida/Antonio Orozco	lavida
Nunca debí enamorarme/Camela	nunca
Heidi	heidi
Mola mazo/Camilo Sexto	mola
Shin Chan	shinchan

TOP ACTUALIDAD

TOP ACTUALIDAD	ref.
Bring me to life/BSO Daredevil	bring
8 miles/Eminem	millas
Dilemma/Kelly&Nelly Rowland	dilemma
Desenchantee/Kate Ryan	desenchantee
Comunicando/Papa Levante	comunicando
Estrella de mar/Amaral	estrella
Morenita/UPA Dance	morenita
Feel/Robbie Williams	feel
No soy un superman/Bustamante	super
Bésame/Danni Úbeda	besame
Te dejo Madrid/Shakira	dejo
¿Sabes?/Álex Ubago	sabes
Dígale/Bisbal	digale
Un juego de dos/Andermay	juego
All the things she said/T.A.T.U.	all
Color Esperanza/Diego Torres	color
Te necesito/Amaral	necesito
Cuando tú vas/Chenoa	tuvas
I'm gonna getcha/Shania Twain	getcha
Lloraré las penas/Bisbal	llorare
Aire/Bustamante	aire
Obsessions/Suede	obsessions
Un hombre así/Tony Santos	unhombre

Atrévete/Chenoa	atrevete
Asereje/Las Ketchup	asereje
Corazón latino/Bisbal	corazon
Ave María/Bisbal	ave
Tre parole/Valeria Rossi	parole
Jenny from the block/Jennifer López	jenny

TOP FUTBOL

TOP FUTBOL	ref.
Himno del Madrid	madrid
Himno del Barcelona	barcelona
Himno del Atlético	atletico
Centenario del Real Madrid	centenario

TOP CINE Y TV

TOP CINE Y TV	ref.
Amelie	amelie
Inspector Gadget	inspector
Die another day/Madonna	die
Chihuahua/Dj Bobo	chihuahua
Ghost	ghost
Rocky	rocky
Coca Cola	coca
Pantera rosa	pantera
Misión Imposible	mision
Flash Dance	flash
Exorcista	exorcista
Xanadu	xanadu
Familia Adams	adams
Rasca y Pica/Los Simpsons	rasca
South Park	south

TOP EXITOS

TOP EXITOS	ref.
Beautiful day/U2	beautiful
Dolores se llamaba Lola/Los Suaves	dolores
La lista de la compra/La Cabra Mecánica	lista
Que barbaridad/Jaime Urrutia	barbaridad
Fiesta pagana/Mago de Oz	fiesta
Bolillón/No me pises que llevo chanclas	bolilion
It's raining men/Geri Halliwell	rain
Cadillac solitario/Loquillo	cadillac
Y cuanto más acelero/Javier Cantero	acelero
Me estoy quitando/Extremoduro	quitando
Susanita tiene un ratón	susanita
Fuera de mi/José el francés	fuera
Un okupa en tu corazón/Raimundo Amador	okupa
Mil campanas/Alaska	campanas
She bangs/Ricky Martin	shebangs
Baila sexy thing/Zucchero	sexything
Bienvenidos/Miguel Ríos	bienvenidos
Satisfaction/Rolling Stones	satisfaction
Cuéntame/Fórmula V	cuentame

melodías **POLIFÓNICAS**



Envía un mensaje al **5354** con el texto **POLIPS** seguido de la referencia de la melodía.
Ejemplo: **POLIPS LOSE**

TU NOMBRE ELFICO

Para descubrir tu nombre en caracteres élficos envía un mensaje al **5354** con el texto **ELFICOPS** seguido de un espacio y tu nombre o apodo. **Ej: ELFICOPS SERGIO**



INSULTOS

Recibe los mejores insultos enviando **INSULTOPS** al **5354** y flipa.

SEX MACHINE

Envía un mensaje al **5354** con el texto **SEXPS** seguido de un espacio y tu **NICK** y te presentaremos la persona que estás buscando. **Ejm: SEXPS MACHOMAN**

CHISTES

Alégrate el día con los mejores chistes. Envía **CHISTEPS** al **5354** y flipa.

TU NOMBRE STAR

Hace mucho, mucho tiempo, en una galaxia lejana, muy lejana..., los nombres se creaban con una fórmula secreta. Ahora nosotros la tenemos.

Para tener tu nombre galáctico envía **STARPS** seguido de un espacio y tu nombre.primer apellido.segundo apellido.ciudad de nacimiento al **5354**. Ejm.: **STARPS PEDRO.MARTIN.GIL.MADRID**





DELIA

¿Quieres conocer a mis amigas?
Envía **DELIA** al **5354**

POLIFÓNICAS: NOKIA 3150i,3510,3650,6100,6610,7210,7250,7650,8910i - PANASONIC GD700,GD87 - SIEMENS C55, S55 - ERICSSON T300,P800 - SAMSUNG A800,S100,S300,T10,T400,Q300 - SAGEM MY3020, MY3022, MY3026, MY3040, MY3042,MY3046,MY3050,MY3052 MY3056.

Al enviarnos el mensaje estás dando tu consentimiento expreso para recibir información (acompañada de publicidad o no) sobre la actividad y productos de OcioMovil. En el caso de no querer recibir información date de baja en http://www.ociomovil.com/baja



DESCÁRGATE LO ÚLTIMO EN:
www.ociomovil.com

PS2 SE ABRE AL MUNDO ONLINE

El próximo 24 de abril comienzan las pruebas con usuarios de juegos en red de banda ancha. Te contamos todo sobre la conectividad de **PS2** a la red de redes y el juego que iniciará la andadura *On-line*: ***SOCOM U.S. Navy Seals***.

El adaptador de red permite a los propietarios de PS2 acceder a los juegos en red multijugador a través de una red de banda ancha. Se introduce en el puerto que hay situado en la parte trasera. Dicho adaptador se conecta a través de un cable Ethernet a una conexión de banda ancha.

por << ThE ScOpE>>

Por fin ya vamos a poder probar en nuestros hogares las ventajas del juego *On-line* en **PlayStation 2**, tras varios meses de espera. Para que todo llegue con la calidad más elevada y sin fallos de ningún tipo, **Sony C.E.** ha lanzado una experiencia inédita, gracias a la cual unos cuantos privilegiados disfrutarán del *kit* de conexión (el llamado paquete de inicio) semanas antes que el resto de usuarios. De esta forma se convertirán en auténticos *Testers*, que ayudarán a **Sony C.E.** a optimizar su conectividad. Para poder participar y convertirse en uno de estos privilegiados, sólo hay que pasarse por la Web **http://es.playstation.com**, incribirse y completar un cuestionario *On-line*. Recordad que sólo podrán acceder al *kit* los usuarios que dispongan ya de una conexión de banda ancha. Dicho *kit* se compone del adaptador de red **PlayStation 2**, una versión especial de *SOCOM* (exclusivo para uso *On-line*) y un *headset* (auriculares y micrófono) que permitirá comunicarse por voz a los usuarios. Todo esto por 60 Euros más gastos de envío, además de una copia gratuita de ***SOCOM: US Navy Seals*** que se enviará posteriormente a todos los usuarios que completen las pruebas.

El adaptador de red *Ethernet* para **PlayStation 2** permitirá acceder a todos los juegos para **PS2** con opciones *On-line* a través de una red de banda ancha. Lo más interesante e importante para muchos de vosotros es que no existe ninguna exclusividad con ningún





<La experiencia On-line de PlayStation 2 estará disponible a través de conexiones por cable y ADSL, sin importar quién sea el proveedor>

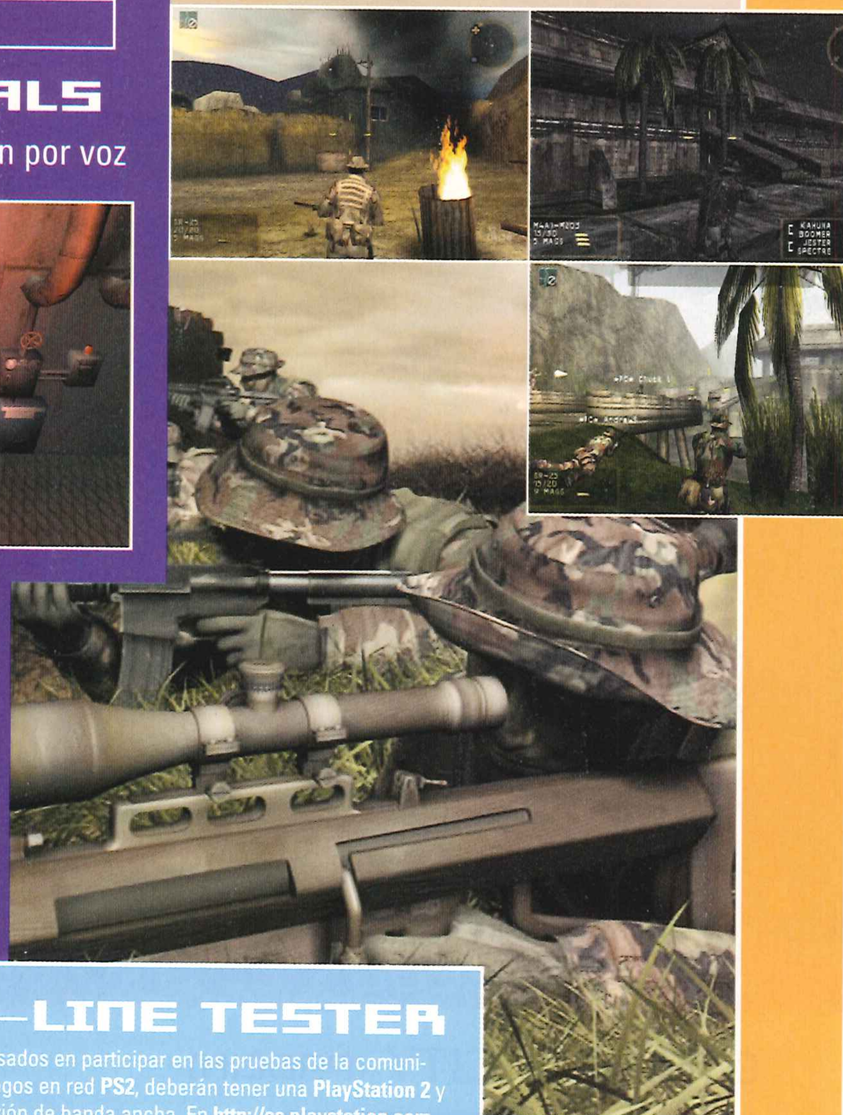
SONY C.E.

SOCOM: U.S. NAVY SEALS

Primer juego en red para consola con comunicación por voz

Con más de un millón de copias vendidas en **Estados Unidos** desde su presentación el pasado mes de agosto, ***SOCOM: U.S. Navy Seals*** está basado en las proezas de los Seals de la marina de los **Estados Unidos**, un escuadrón de élite de las tropas de combate más versátiles, que deberán perseguir terroristas a lo largo de doce misiones. Permite participar hasta a 16 jugadores simultáneos en red. En **Estados Unidos**, alrededor de 175.000 personas juegan *On-line* regularmente con ***SOCOM: US Navy Seals***. Con motivo de la celebración del torneo de *Tekken 4*, pudimos asistir en directo y jugar con las primeras versiones *PAL* de ***SOCOM***, ya adaptadas para jugar *On-line*. En una partida privada que montó **Sony**, pudimos competir frente a otros 7 participantes, divididos en 4 terroristas y 4 miembros de los *Seals*. En los tres cuartos de hora que estuvimos jugando, no observamos ni una sola ralentización, ni un salto en la imagen o en los movimientos de los jugadores por problemas de conexión. También utilizamos el *Headset*, con el que nos comunicamos con los demás miembros de nuestro equipo con una calidad asombrosa. Aunque el modo multijugador seleccionado sólo consistía en destruir al equipo rival, también hay otros que incorporan, por ejemplo, el rescate de rehenes.





La versión SOCOM del «paquete de inicio» para los On-line Testers sólo ofrece los elementos On-line del juego.

Sé uno de los primeros



ON-LINE TESTER

Los interesados en participar en las pruebas de la comunidad de juegos en red **PS2**, deberán tener una **PlayStation 2** y una conexión de banda ancha. En **http://es.playstation.com** deberán inscribirse y completar un cuestionario *On-line* para participar en las pruebas. Los aceptados podrán adquirir un «paquete de inicio» por 60 euros (más gastos de envío), y se les enviará posteriormente una copia gratis de ***SOCOM: US Navy Seals***.

proveedor, y de esta manera, cualquiera que disponga de este tipo de conexión vía ADSL o cable, independientemente de la compañía que se la suministre, podrá acceder al universo del juego *On-line* en **PlayStation 2** sin restricciones de ningún tipo. **James Armstrong**, Consejero Delegado y Vicepresidente de **Sony C.E.** para **España** y **Portugal**, respecto a los planes de lanzamiento del servicio de juegos, ha comentado sobre este plan de *testers* que «estas pruebas permitirán a los propietarios de una **PlayStation 2** con una conexión de banda ancha, adquirir un adaptador de red e inmediatamente empezar a disfrutar con juegos multijador en red. Comenzando por *SOCOM*, la renovadora experiencia de juego para 16 jugadores con comunicación por voz, los juegos en red **PlayStation 2** serán a la vez excitantes y asequibles para jugar. Las pruebas de usuarios nos ayudarán a determinar la forma y naturaleza de la oferta comercial que cuenta este servicio». De esta manera, y si todo sigue los cauces previstos, cuando cualquier usuario tenga ya la posibilidad de adquirir el *kit*, ya se habrán solventado los problemas típicos e imprevisibles que suelen acompañar al lanzamiento de una iniciativa como ésta. Para que os hagáis una idea de lo que se nos avecina, en **Japón** y **Estados Unidos** el éxito del servicio de juegos en red ha sido total, convirtiéndose en la plataforma líder de los juegos en red en ambos países.

RED

Butterfly.net e **IBM** han firmado un acuerdo con **Sony Computer Ent.** para crear un innovador entorno de juegos en red. La *Butterfly Grid* para **PlayStation 2** será capaz de albergar más de un millón de jugadores simultáneos y ofrecer diferentes servicios.



LOS MEJORES

PlayStation 2 Revista Oficial - España

El pasado 5 de marzo, **PlayStation 2 Revista Oficial** hizo entrega de los galardones **«Los Mejores de 2002»** que premian a los videojuegos para **PlayStation 2** más destacados del año pasado.



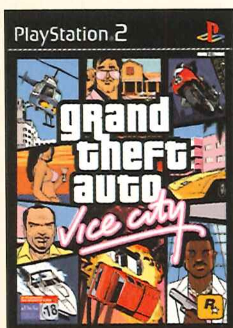
Por segundo año, la publicación **PlayStation 2 Revista Oficial España** hizo entrega de los premios **«Los Mejores»** correspondientes al año **2002**. Al evento acudieron la totalidad de las compañías distribuidoras de *software*, así como representantes de la dirección de



MEJOR JUEGO DEL AÑO 2002

GTA VICE CITY (PROEIN)

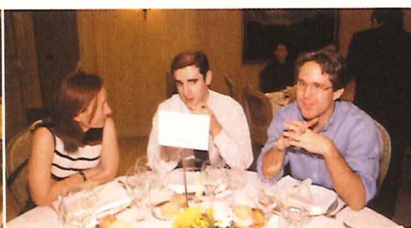
Sobre estas líneas, **Mercedes Rey**, Directora de Marketing de **Proein**, recibe de **Carlos Ramos**, Director General de la Unidad de Revistas de **Grupo Zeta**, el trofeo que acredita a **GTA Vice City** como el mejor juego de 2002 para **PlayStation 2**, según los lectores de **PS2RO**.



	Clasificación	%
GTA VICE CITY	**1**	**37,0**
FINAL FANTASY X	2	15,6
METAL GEAR SOLID 2	3	12,0
THE GETAWAY	4	7,3
EL SEÑOR DE...: LAS DOS TORRES	5	6,0

< Por segundo año consecutivo, la entrega de premios de LOS MEJORES DE 2002









DE 2002



José Luis Gómez, y Jesús Maraña, directivos de Grupo Zeta, en un momento de la entrega de premios.

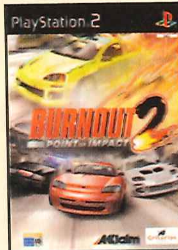
<GTA Vice City toma el testigo de Gran Turismo 3 como mejor juego del año>

Grupo Zeta y de la propia revista, encabezados por **José Luis Gómez**, Director de Coordinación de Publicaciones y Comunicación de Grupo Zeta; **Jesús Maraña**, Director de Coordinación de Revistas de Grupo Zeta; **José Oneto**, miembro del Comité Editorial de Grupo Zeta y **Carlos Ramos**, Director General de la Unidad de Revistas de Grupo Zeta. La entrega de los trofeos se realizó durante la celebración de una comida en el **Hotel Orfila**, y los premiados fueron los siguientes juegos: ***GTA Vice City***, como Mejor Juego del Año; ***Burnout 2***, como Mejor Juego de Conducción; ***Final Fantasy X***, como Mejor Juego de Aventura/RPG; ***Haven***, como Mejor Juego de Plataformas; ***007 Nightfire***, como Mejor Juego de Acción/Shoot´em-Up; ***FIFA Football 2003***, como Mejor Juego Deportivo y ***Tekken 4***, como Mejor Juego de Lucha. Por último, se entregó un Premio de la Crítica al



La entrega de premios tuvo lugar en el transcurso de una comida celebrada en el Hotel Orfila.

MEJOR JUEGO DE CONDUCCIÓN



BURNOUT 2
(ACCLAIM)



Miguel Canut, Director General de **Acclaim España**, recoge el premio al mejor juego de conducción del pasado año 2002.

	Clasificación	%
BURNOUT 2	1	**25,9**
COLIN McRAE 3	2	25,4
WRC 2 EXTREME	3	22,2
GT CONCEPT	4	13,5
GTA VICE CITY	5	3,8

MEJOR JUEGO DE AVENTURA/RPG



FINAL FANTASY X
(SONY C.E.)



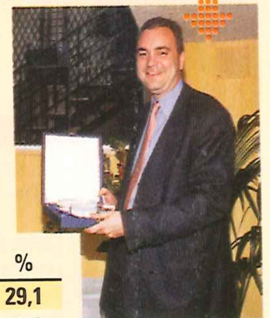
Luis Jorge García, Director de Revistas de Informática de **Grupo Zeta**, entrega el trofeo a **Alicia Sanz**, Jefe de RR.PP. de **SCE España**.

	Clasificación	%
FINAL FANTASY X	1	**42,1**
SEÑOR DE...: LAS DOS TORRES	2	16,5
KINGDOM HEARTS	3	14,1
METAL GEAR SOLID 2	4	9,7
SEÑOR DE...: LA COMUNIDAD...	5	6,4

MEJOR JUEGO DE PLATAFORMAS



HAVEN
(VIRGIN PLAY)



Paco Encinas, Director General de **Virgin Play**, recoge el premio al mejor plataformas de 2002 por *Haven*, título desarrollado por la compañía americana **Midway**.

	Clasificación	%
HAVEN	1	**29,1**
RATCHET & CLANK	2	27,3
KINGDOM HEARTS	3	5,2
CRASH BANDICOOT	4	4,8
HARRY POTTER	5	4,4

contó con la presencia de los más destacados representantes de la industria del videojuego >





PlayStation®2 Revista Oficial - España

LOS MEJORES DE 2002

MEJOR JUEGO DE ACCIÓN/SHOOT'EM-UP



007 NIGHTFIRE
(EA GAMES)



Marcos García, Director de **PS2RO**, entrega el galardón a **Alejandro Bañeres**, Product Manager de **EA GAMES**.

	Clasificación	%
007 NIGHTFIRE	**1**	**17,6**
METAL GEAR SOLID 2	2	17,2
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	3	14,5
SEÑOR DE...: LAS DOS TORRES	4	12,5
GTA VICE CITY	5	9,8

MEJOR JUEGO DEPORTIVO



FIFA F. 2003
(EA SPORTS)



Nicola Cencherle, *Marketing Manager* de **Electronic Arts España**, recibe de **Luis Jorge García** el premio al Mejor Juego Deportivo de 2002.

	Clasificación	%
FIFA FOOTBALL 2003	**1**	**44,2**
PRO EVOLUTION SOCCER 2	2	36,4
NBA LIVE 2003	3	4,2
VIRTUA TENNIS 2	4	3,1
ESTO ES FUTBOL 2003	5	2,1

MEJOR JUEGO DE LUCHA



TEKKEN 4
(SONY C.E.)



Carlos Ramos hace entrega a **Jorge Huguet**, Jefe de Marketing de **SCE España**, del premio al mejor juego de lucha.

	Clasificación	%
TEKKEN 4	**1**	**79,4**
VIRTUA FIGHTER 4	2	4,4
DRAGON BALL Z BUDOKAI	3	2,6
ROCKY	4	1,5
MARVEL VS. CAPCOM	5	1,5

PREMIO DE LA REDACCIÓN

PRO E. SOCCER 2 (KONAMI)



Al igual que el año pasado, nos ha resultado complicado seleccionar uno entre los muchísimos juegos de asombrosa calidad que nos ha regalado la industria durante el año 2002. Sin embargo, y atendiendo a criterios de jugabilidad y entretenimiento, *Pro Evolution Soccer 2* ha sido el título que nos ha mantenido pegados a nuestra **PS2** durante más tiempo. **Susana González**, Directora de Marketing y RR. PP. de **Konami**, recibe el trofeo.

<La dispersión del voto en muchas categorías demuestra el elevado nivel de los lanzamientos de 2002>

simulador futbolístico ***Pro Evolution Soccer 2***, que fue el único de los trofeos que no fue decidido por los lectores, sino por los votos de la redacción. Desde estas líneas queremos dar nuestra más sincera enhorabuena a los ganadores, animar a todos a seguir «regalándonos» títulos tan extraordinarios y, por supuesto, agradecer la masiva participación de los lectores para ayudarnos a seleccionar entre lo bueno, lo mejor.



En la imagen, Nicola Cencherle e Izaskun Urretabizkaia de Electronic Arts, Susana González de Konami y Alicia Sanz de SCE España.

Carlos Ramos y José Oneto, junto con Pablo Crespo, Director General de Centro Mail.



NOKIA 3650

Captura imagen, vídeo y voz con el nuevo Nokia 3650.
Verás lo que pasa cuando lo envíes a otro teléfono compatible o por e-mail.

Club NOKIA

¡Únete y disfruta todas sus ventajas!
En la página Web www.nokia.es/clubnokia.

www.nokia.es

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

por << R.Dreamer >>



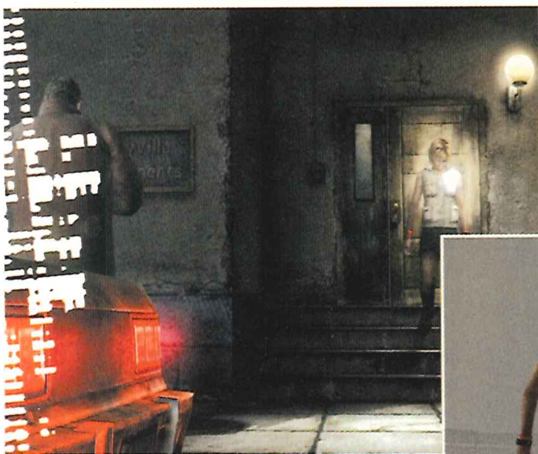


Konami nos abre las puertas que separan el mundo real del imaginario, un tenebroso lugar habitado por nuestras más terribles pesadillas y nuestros miedos más atávicos

SILENT HILL® 3







El motor gráfico ha mejorado notablemente, sobre todo en los expresivos rostros de los personajes que aparecen en esta tercera entrega.







<Konami demuestra una vez más su maestría en el género del suspense>

Silent Hill se ha convertido en un fenómeno capaz de provocar intensas sensaciones en la mente del jugador. Lo extraño es que, a pesar de que no resultan nada gratificantes, nos empujan una y otra vez a adentrarnos en ese ambiguo paisaje mitad real, mitad fantástico. Y lo más increíble es que siempre ha producido un estado de alerta e incomodidad que hace que jugar con *Silent Hill* sea una experiencia hasta cierto punto masoquista. Quizá algún psicólogo pueda explicar este fenómeno, al igual que sucede con las películas y novelas de terror que tan «gratificantes» resultan a cualquier seguidor de esta saga. El caso es que la tercera entrega del *Survival Horror* de **Konami** ya ha dejado su huella de abstracción de la realidad en esta redacción. Segundas partes, dicen, nunca fueron buenas, así que no nos podemos imaginar que podríamos decir de una tercera. De hecho, cuando una serie se prolonga en el tiempo como *Silent Hill*, las compañías se duermen en los laureles aprovechándose de la fama y dejando las secuelas en un mero nombre sin sustancia alguna. ***Silent Hill 3*** no se amolda a esta estrategia de *marketing* que tantos disgustos nos ha causado. Más bien sucede todo lo contrario. El grupo desarrollador de **Konami** responsable de su creación ha depurado técnicamente su producto, añadiendo el toque magistral que tan bien se habían aprendido en las dos ediciones anteriores: dar vida a un argumento que resulta tan desconcertante como el apartado gráfico del juego. Sin embargo, rompiendo con la tónica habitual, «protagonista-busca-familiar-en-ciudad-fantasma», en esta ocasión no hay ningún motivo aparente para que **Heather** aparezca de repente en un universo paralelo al nuestro. Al principio tan sólo se aprehenden pequeños indicios en las conversaciones con dos inquietantes personajes, un detective llamado **Douglas** y posteriormente, →

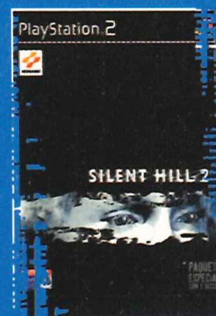
Historia de una pesadilla

Silent Hill se ha convertido ya en todo un clásico del *Survival Horror* para consola



Silent Hill (PSone)

En 1999 **Konami** nos sorprendió con su primer juego de terror puro y duro. **Harry**, su protagonista, se perdía en un mundo de pesadilla para buscar a su hija en una misteriosa ciudad llamada **Silent Hill**.



Silent Hill 2 (PS2)

Después del éxito obtenido por la primera entrega, **Konami** superó el listón con la aparición de *Silent Hill 2* para **PlayStation 2**. De nuevo el personaje principal, **James**, se perdía en las calles de la ciudad para buscar a alguien, esta vez su mujer ya fallecida.



SH2: Inner Fears (Xbox)

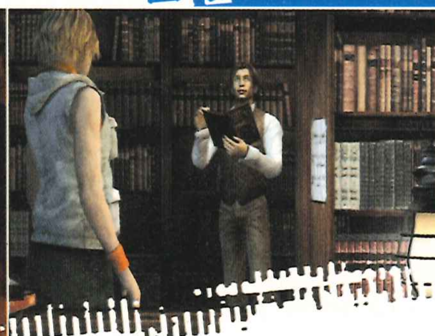
El año pasado los usuarios de la consola de **Microsoft** pudieron disfrutar de una versión muy especial de *SH2*. En ella se incluía un capítulo completamente nuevo protagonizado por **Maria**. En **PS2** el juego ha aparecido bajo el nombre de *SH2: Director's Cut*.

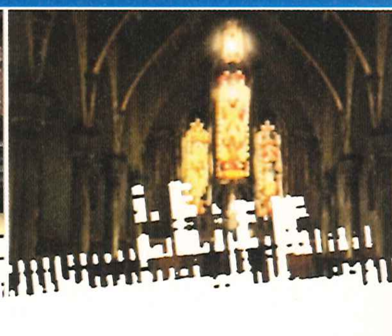


Silent Hill (Game Boy Advance)

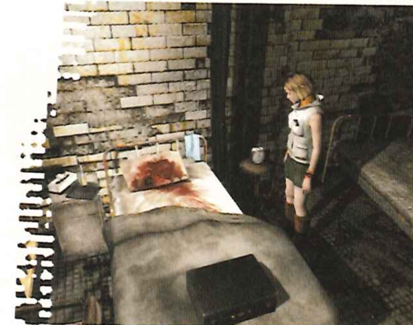
Una joya para los coleccionistas. Se trata de la adaptación del primer *Silent Hill* para la portátil de **Nintendo**. Vió la luz en el mercado japonés en 2001 como una versión novelada en la que se intercalaban alucinantes *intros* de la entrega original para **PSone**.

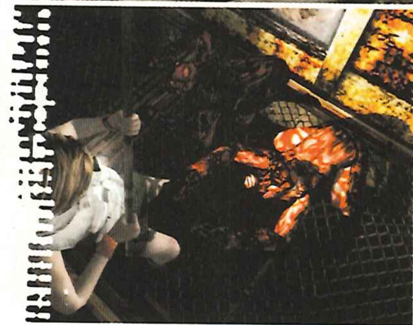












En la presente edición de Silent Hill 3, Konami ha preparado una serie de efectos visuales para que las criaturas y entornos del juego tengan un aspecto casi demoníaco, más turbador aún que en los anteriores Silent Hill.

ya en el mundo de las sombras, **Claudia**. Esta mujer mantiene un enigmático diálogo con la protagonista, que nos deja entrever que algo no marcha bien, como si una mano invisible hubiera tejido ya el destino de **Heather** de forma irremisible. De cualquier manera, ahora no vamos a desvelar nada más sobre la historia de ***Silent Hill 3*** porque sería como contar el final de una buena película. Quizá lo más importante es que los factores encargados de subir nuestra tensión arterial e incertidumbre han permanecido intactos e incluso se han potenciado. En el apartado visual nos encontramos con un motor gráfico mejorado. Tan sólo hay que fijarse en los rostros de los personajes. Se han representado con unas dosis de realismo increíbles, en **Douglas** se pueden apreciar los pelos de la barba y las marcadas arrugas de su frente. Eso por no hablar de la expresividad gestual que remarca los diálogos como muy pocas veces hemos visto en un juego, dando una credibilidad a los actores virtuales sin precedentes. Los escenarios concebidos totalmente en 3D también se han beneficiado de las mejoras gráficas. Además de contar con infinidad de detalles, continúan dejando ese poso de inquietud gracias a los efectos de luz. En la mayoría de las ocasiones, **Heather** contará únicamente

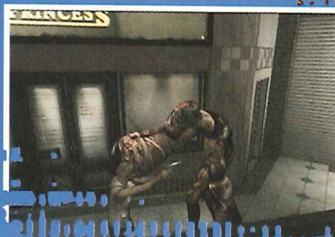
<Una combinación aterradora de efectos audiovisuales para recrear la siniestra atmósfera de un mundo de pesadilla>

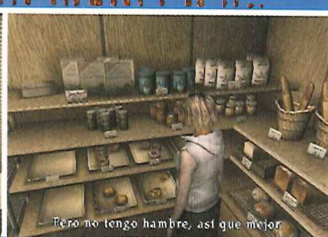




EL METRO

Este nivel se sale de la norma de *Silent Hill*, ofreciéndonos un entorno completamente nuevo y que se ciñe perfectamente al objetivo del juego, desorientar y amargar la existencia del que se haya atrevido a coger un mando e introducirse dentro de esta estación fantasma.





CENTRO COMERCIAL

Cuando **Heather** recupera la consciencia tras la sorprendente intro, se encuentra en un centro comercial, pero de repente la gente desaparece y en su lugar halla todo tipo de criaturas extrañas.

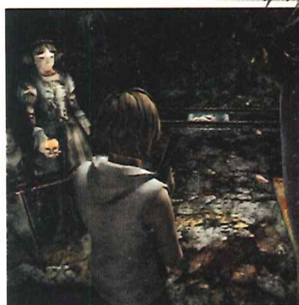
con su linterna para alumbrar las tinieblas que le rodean y por desgracia será para descubrir las inefables criaturas que habitan **Silent Hill**. **Konami** ha desafiado las leyes de lo grotesco para traer hasta este mundo una galería de abominaciones aterradoras. Si su aspecto resulta grotesco de por sí, cuando oigamos los sonidos que emiten sus gargantas la reacción será salir corriendo a toda velocidad de su presencia. Sobre todo cuando **Heather** cruza la frontera hacia el mundo alternativo de **Silent Hill**. Entonces las paredes se revestirán de una capa de inmundicia, en algunas estancias hasta parecen estar cubiertas por una red de capilares sanguíneos que laten al compás de un corazón invisible. Los golpes de efecto también se encargarán de pegarnos algún susto que otro a lo largo de la aventura, pero eso será mejor descubrirlo personalmente. En lo que se refiere al sistema de juego no hay variaciones respecto a la primera y segunda entrega. Todos aquellos que estén familiarizados con la saga entrarán con comodidad en la dinámica de examinar todas



<La frágil frontera que separa el sueño de la más completa locura desaparece en Silent Hill 3>

las puertas de cada escenario hasta encontrar alguna abierta y conseguir uno de los objetos más preciados de cualquier *Silent Hill*, el mapa. En él se irán registrando las evoluciones de la protagonista en cada escenario indicando en qué lugares ha estado y qué zonas quedan por visitar. Después, al llegar a un punto determinado o resolver un *puzzle* con éxito seremos trasladados hasta el mundo de pesadilla para finalmente encontrar la salida a un nuevo entorno. Hasta el momento hemos visitado un siniestro parque de atracciones abandonado, el centro comercial fantasma, una espeluznante estación de metro que recuerda a la que aparecía en la película **La Escalera De Jacob** y un sórdido edificio de oficinas. El más sorprendente de todos, tanto por su representación gráfica como por los hechos que acontecen es la estación de metro. A la hora de combatir contra los monstruos **Heather** comienza la aventura con una pistola. Sin embargo, después irá adquiriendo un arma mucho más contundente como la escopeta y una barra metálica. Esta última resulta de gran utilidad si queremos reservar balas para los enemigos finales. Por ejemplo, en el subsuelo del centro comercial nos enfrenta-







El juego está completamente traducido al castellano.

Fuente de Inspiración

Los creadores de *Silent Hill* nunca han ocultado la influencia que han recibido de determinadas películas y novelas





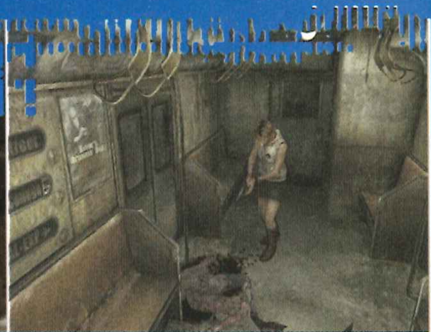






Pero sin duda, lo que resulta más sorprendente es comprobar que el estilo de un largometraje en particular ha calado muy hondo en los desarrolladores de la saga. Nada más y nada menos que **La Escalera De Jacob**. Su estreno en 1990 pasó por las salas sin pena ni gloria, haciendo poca justicia a una película que ha servido de referencia para el género de terror e incluso los videojuegos. Su director, **Adrian Lyne** (**Flash Dance**, **Atracción Fatal** o **Infiel**) nos presentaba la impactante historia de un veterano de la guerra del **Vietnam**, **Jacob Singer** (**Tim Robbins**), que de repente comienza a ver extrañas criaturas y recibe la visita de su hijo muerto. Las similitudes entre la película y el juego resultan sorprendentes en ocasiones. Por otro lado, los «padres» de *Silent Hill* también reconocen que la obra de **Stephen King** ha sido una de sus fuentes de inspiración más importantes.



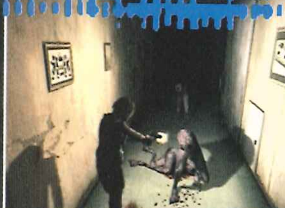


Jacob Singer viaja en el metro un día cualquiera, cuando es asaltado por la visión de unas terribles criaturas. En las pantallas queda patente el parecido entre el vagón de tren del juego y el de la película, y que una de las estaciones de SH3 tiene el mismo nombre que en el film.









OFICINAS

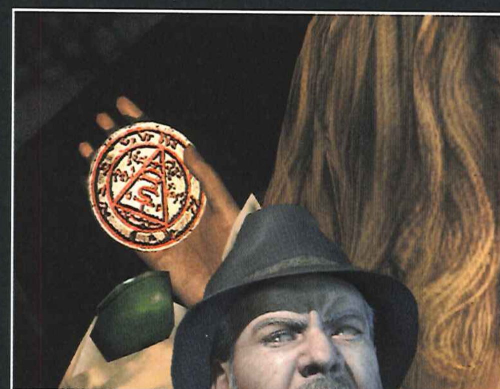
Un edificio en obras sirve de marco para el tercer emplazamiento de ***Silent Hill 3***. Techos derruidos, oficinas sin luz y monstruos esperan a **Heather** en cada una de sus plantas.



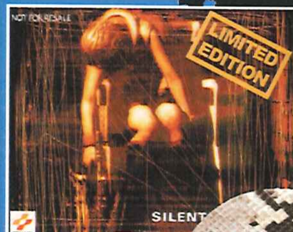




<Heather se convierte en la primera protagonista femenina de la saga de Konami>



El efecto de «ruido» continúa dando esa sensación de suciedad visual al juego, y junto a los efectos de sonido termina por aprisionar nuestras mentes.



Melancolía sonora

La aparente dulzura de las composiciones de **Akira Yamaoka** volverá a dejarnos un poso de amargura que se combina perfectamente con la ambientación gráfica del juego. En esta ocasión ha variado ligeramente su estilo, pero manteniendo la eterna melancolía patente en sus mejores canciones.

remos contra una especie de gusano gigantesco de aspecto repugnante. Ayudado por una red de túneles aparecerá por sorpresa para atenazar con sus mandíbulas a **Heather** que no tendrá más remedio que darle una ración de plomo para que desaparezca. Pero no todos los jefes finales se regirán por el esquema de esquivar y disparar, **Konami** también ha concebido otros casos en los que deberemos emplear nuestro ingenio y los objetos que hayamos encontrado para solventar una situación de crisis. Aunque no resultará muy difícil hallar la solución, exceptuando a los que se adentran por primera vez en el universo de *Silent Hill*. Hay que tener en cuenta también que el juego ha sido traducido totalmente al castellano, algo que facilitará enormemente cualquier malentendido que pudiera generarse por culpa del idioma.

Llegamos ahora al apartado sonoro, sin duda el más gratificante de cualquier *Silent Hill*, y la tercera entrega no es una excepción. Una vez más **Akira Yamaoka** nos demuestra que su sentido musical se adapta como un guante a la atmósfera del juego. Su trabajo no se ha centrado únicamente en esta saga, también ha participado en títulos como *Contra: Shattered Soldier*, *Gradius III&IV* y la serie *Beatmania IIDX* entre otros. De cualquier forma, donde realmente nos ha dejado sus mejores composiciones es en *Silent Hill*. Seguro que sus seguidores estarían encantados de que la banda sonora se editara por fin en nuestro país. Por ahora tendremos que conformarnos con escucharla jugando a ***Silent Hill 3***, a partir del mes de Mayo. ▮



EL AÑO DE VIVENDI

En Berlín, a pocos metros de la monumental Puerta de Brandemburgo, Vivendi Universal Interactive presentó a la prensa especializada cuáles serán sus principales apuestas en PlayStation 2 para este año 2003

por << Nemesis >>

BLOODRAYNE

Mitad vampiro, mitad agente secreto, la agente Bloodrayne será el terror de los nazis en la Argentina de los años 30…



Bloodrayne
Ofrecerá más de 20 horas de juego, en la que se fusiona la exploración, el terror a lo *Survival Horror*, y toda la acción de un *shooter* en tercera persona.



Desarrollado por **Terminal Reality** para el sello **Majesco**, ***Bloodrayne*** propone un delirante argumento que mezcla el terror, la acción y la ascensión del movimiento nazi en el periodo de entreguerras. En el ecuador de la década de los 30, la peculiar y sexy agente **Bloodrayne** viajará desde los pantanos de **Louisiana** hasta **Alemania** y **Argentina** para detener los diabólicos planes de **Hitler**, alimentándose de la sangre de sus enemigos y deslumbrando al jugador con sus habilidades sobrenaturales: desde movimientos ralentizados a lo *Bullet Time* a una vista extrasensorial y un impresionante arsenal. *Soul Reaver* + *Tomb Raider* = ***Bloodrayne***.



Cuanta más sangre ingiera la protagonista del juego, mayor será su ferocidad. Primero activará el modo Bloodlust, pero si continúa el atracón de plasma activará entonces el modo Bloodrage… que la convertirá en una máquina de matar.

<El Vivendi Universal Spring Fair 2003 contó con la presencia de Christophe Ramboz, presidente y CEO de la compañía>



HULK

Uno de los grandes cinematográficos del próximo verano contará con su adaptación al videojuego

La película de **Ang Lee** pondrá la puntilla a una cartelera dominada por las adaptaciones de cómic de **Marvel** (*Daredevil*, *X-Men 2*). El videojuego, obra de **Radical Entertainment**, comienza justo donde acaba el filme protagonizado por **Eric Bana** y **Jennifer Connely**. A lo largo de sus 22 fases, el jugador tomará control de **Bruce Banner** tanto en su forma humana, como transformado en esa fuerza de la naturaleza llamada **Hulk** (*La Masa*, para los lectores castizos). Las 5 fases protagonizadas por el *Banner* humano tienen un desarrollo a lo *Metal Gear Solid*, en tanto que los niveles de **Hulk** son puro y contundente *beat'em-up*.







Al igual que la adaptación de Spider-Man, el videojuego de Hulk añadirá villanos clásicos del cómic, además de los que aparecen en el filme.

THE X-FILES

Los agentes Mulder y Scully protagonizarán un Survival Horror en toda regla

El juego que desató los mayores elogios entre los asistentes. Con una trama escrita por los guionistas de la serie de TV, las voces originales de **David Duchovny** y **Gillian Anderson**, y los ingredientes de un *Resident Evil*, **Black Ops** ha desarrollado un sorprendente *Survival Horror* con una mecánica y desarrollo diferenciado, según el personaje elegido. Si optas por **Mulder**, el juego tenderá a la acción, mientras que con **Scully**, predominará la investigación (incluso podrás realizar autopsias). Zombis, alienígenas y conspiraciones te esperarán a partir de septiembre.



Los protagonistas de la serie han prestado sus voces y rostros a este juego.



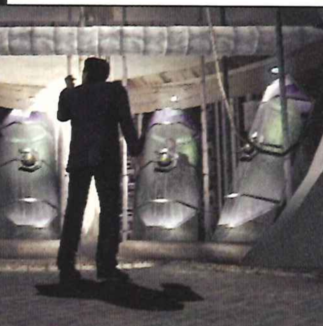
100% Expediente X
No faltarán el fumador o los tres componentes del Tirador Solitario.





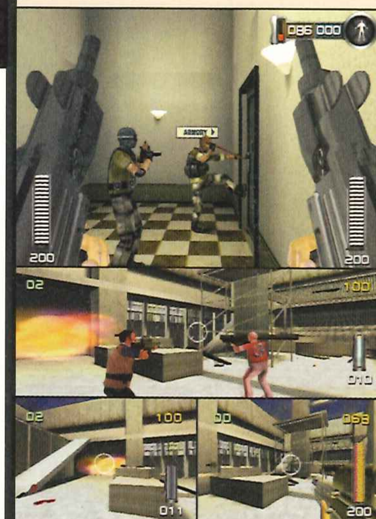


Una siniestra trama llevará a la pareja de agentes del FBI hasta un tranquilo pueblecito a los pies de las Montañas Rocosas...



DIE HARD VENDETTA

Tras el éxito cosechado por la entrega **GC**, ***Vendetta*** llega a **PlayStation 2** con la principal novedad de un modo multijugador para dos, tres o cuatro jugadores, con más de 100 personajes para elegir y 14 áreas. Y como pudimos comprobar, la versión española ofrece el sensacional doblaje de **GC**, con **Ramón Langa** prestando su voz, una vez más, al envejecido **John McClane**.



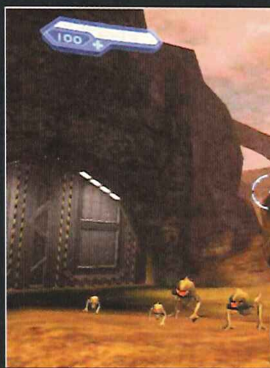
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

La principal originalidad de esta nueva creación de **Warthog Ent.** (*Star Trek: Invasion!*), reside en fusionar la mecánica de un *shooter* en primera persona a lo *Halo* con combates en el espacio a bordo de sofisticadas naves, sin cargas ni pausas de por medio. Te aproximas con tu nave a un carguero, te acoplas, abres la compuerta y comienza la lluvia de disparos. Una traición llevó a prisión a **Mace Griffin**, oficial de operaciones especiales. Ahora, diez años después, planea su venganza. Mientras tanto, se gana el sustento dando caza a criminales por toda la galaxia. La veda se abrirá en el segundo cuarto del año. Id calentando los pulgares...

Mace Griffin te permitirá pilotar seis clases diferentes de naves, desde ingenios de origen alienígena a descomunales cargueros. Y en tierra, dispondrás de 10 armas.









THE HOBBIT

Esta recreación del primer libro de **J.R.R. Tolkien** iba a ser una exclusiva para **GameCube**, pero al vislumbrar el potencial que ofrecía esta obra de los tejanos **Inevitable Ent.**, **Sierra** decidió extender el proyecto a otros sistemas, entre los que se encuentra, por supuesto, **PS2**. Tal y como reconoce uno de sus creadores, ***The Hobbit*** se ha inspirado en la mecánica y estética de *Zelda* para narrar el primer encuentro de **Bilbo Bolsón** con el Anillo de Poder, y con legendarios personajes del libro como **Gandalf**. Llegará este 2003, aunque aún se desconoce la fecha exacta.





JUDGE DREDD: DREDD VS DEATH

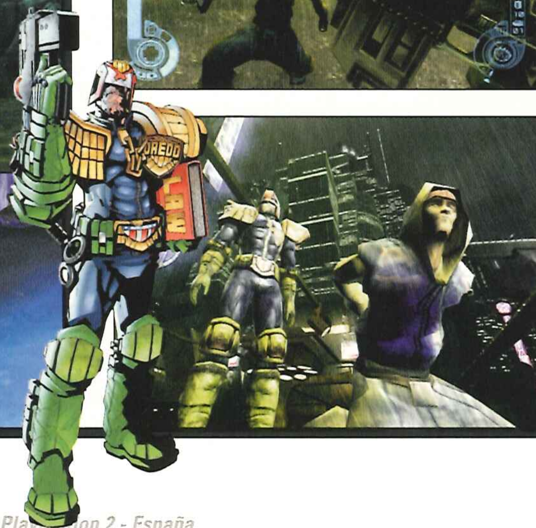
El popular cómic creado por John Wagner y el zaragozano Carlos Ezquerra inspira un nuevo shoot'em-up en 1ª persona

Lo firma nada menos que **Rebellion**, padres de uno de los mitos del género: *Alien Vs. Predator*. Era de suponer, ya que **Rebellion** realizó en el 2000 una de las maniobras financieras más comentadas del año en el **Reino Unido**: la compra de la editorial **2000AD** y todo su catálogo, incluyendo ***Judge Dredd***. *Mega-City One* será el escenario de la caza, juicio y sentencia de criminales por parte de **Dredd** y el enfrentamiento con el diabólico juez **Death**. Confeccionado a partir del motor gráfico *Asura*, obra de **Rebellion**, nos aseguraron que este juego dará que hablar por la inteligencia artificial de los enemigos, aunque habrá que esperar a septiembre.











Dredd impartirá justicia entre unos criminales sorpendentemente inteligentes...

<Aunque en el Spring Fair 2003 se presentaron títulos de todo tipo, abundaron los shooters en primera persona, sin duda el género más popular del momento>

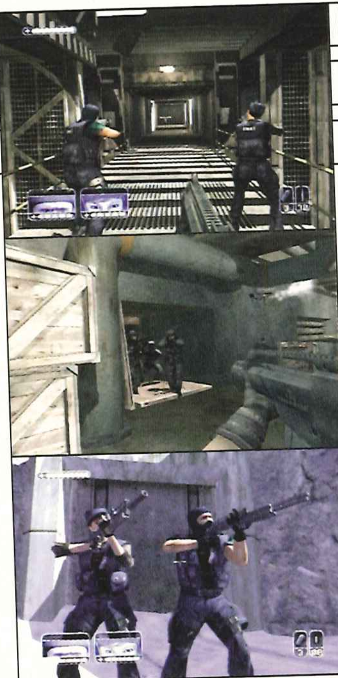
WHIRL TOUR

Si los amantes del *skate* tienen la saga *Tony Hawk*, y los de la bicicleta a *Dave Mirra*, esta producción de **Papaya Studios** va dirigida a los *fans* del patinete. Este pequeño ingenio rodante, tan de moda hace unos años, puede ser utilizado para realizar escalofriantes acrobacias, como nos demuestran los protagonistas de este juego, que en poco más de un mes llegará a las tiendas.



SWAT GLOBAL STRIKE TEAM

Al igual que *Socom*, este *shooter* en primera persona producido por **Argonaut** nos permitirá tener total control de un comando de élite por medio de un *Headset*, con el que será posible dar órdenes por voz. En palabras de la propia **Argonaut**, ***SWAT GST*** «combina los elementos estratégicos del *SWAT 3* de **PC** con la acción *arcade* de la serie *Virtua Cop*». No podríamos encontrar mejor definición posible para este fantástico juego, que ofrecerá 21 intensas misiones y que llegará hasta nosotros totalmente localizado al castellano. De momento, parece confirmarse que ***SWAT GST*** no será *On-line*, aunque podríamos llevarnos alguna sorpresa cuando llegue a final de año.



BLACK & BRUISED

Un simulador de boxeo rebosante de humor y con un colorista look de dibujo animado

Las fuentes de inspiración de **Digital Fiction** a la hora de crear este juego son evidentes. Viendo las caras de los púgiles de ***Black & Bruised*** es inevitable no acordarse de *Super Punch-Out* o *Ready 2 Rumble*. De nuevo se ha buscado suavizar la contundencia de un deporte tan duro como el boxeo dotándole de humor y estética de *cartoon* para hacerlo accesible a todas las edades. Hasta 19 personajes, todos ellos puro dibujo animado, combatirán en 6 modos de juego. Mención especial a la animación facial: es increíble. Ya lo comprobaréis en mayo.



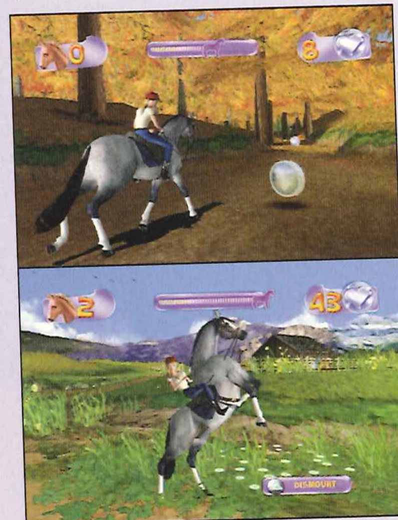


Los boxeadores de Black & Bruised sorprenden sobre todo por su animación facial y su gran tamaño.

KNOWLEDGE ADVENTURE

BARBIE HORSE ADVENTURE

La división de juegos educativos de **Vivendi Universal** nos sorprendió muy gratamente con esta aventura dirigida a niñas de seis años en adelante, en la que podrán acompañar a **Barbie** y su caballo en diferentes aventuras por *Golden Ranch*. Como experta amazona, **Barbie** es capaz de saltar vallas y obstáculos y atrapar a lazo otros caballos.



ADIBOO

Uno de los sellos educativos de mayor éxito en el mercado español está a punto de dar el gran salto a **PSone**. ***Adiboo & Parizal's Secret*** ofrecerá 12 emocionantes fases de plataformas, carreras y minijuegos, destinados a niños de 5 años.



KIM'S JUNGLE

Dirigido a un *target* de edad de 6 a 10 años, ***Kim's Jungle*** es una original combinación de elementos de acción con simulación estilo a *Los Sims*, todo ello hecho con mucho humor y potenciando valores positivos como la ecología.



Coches

Simplemente irresistibles

Aunque la gran mayoría se matará por correr con bestias como el *Mustang* o el *Lamborghini*, a nosotros nos están poniendo los dientes largos el «Dos Caballos», el R-4 o los camiones articulados. Habrá que ver cómo se comportan estas auténticas reliquias.



DRIVER 3

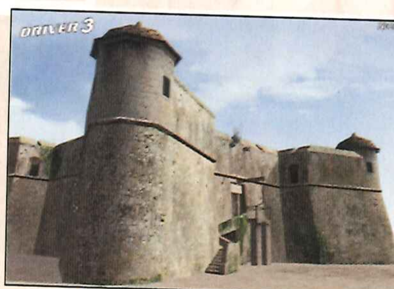
VUELVE EL MÁS GRANDE

Decir Driver es lo mismo que decir velocidad terminal, acción total, ciudades perfectamente recreadas, tráfico real, persecuciones salvajes... Es, en definitiva, hablar de una de las páginas más brillantes de la historia del videojuego.

por << De Lúcar >>

Los aficionados al género de conducción han sido siempre los afortunados dentro del panorama lúdico de las consolas de **Sony**. Es cierto que ha habido excepcionales juegos en todas las categorías, pero si sumáramos las cifras de ventas de algunos títulos de coches es posible que más de uno quedara sorprendido de lo mucho que han repercutido en el liderazgo mundial de **PSone** y **PS2**, como *Gran Turismo, Destruction Derby, Formula One, Gran Theft Auto, Ridge Racer, Need For Speed, Stuntman*, etc. Pues bien, de las páginas doradas escritas por el motor en estos años, *Driver* seguro que presumir de haber escrito dos de las más brillantes de **PSone**. Su aparición en el 99 supuso una revolución en un género marcado por el típico esquema de velocidad, carretera o circuito y rivales. *Driver* nos convulsionó con su realismo, sus mapeados de ciudades con decenas de kilómetros, cientos de edificios distintos, tráfico abundante, acción total, perfecta dinámica en el comportamiento de los coches y, sobre todo, por su original estructura de juego. El cóctel era demoledor, aún con sus ralentizaciones y pequeños fallos, y así lo reconoció el público convirtiéndolo en uno de los más vendidos del año. Posteriormente, *Driver 2* para **PSone**, aunque en muchos aspectos era superior y más ambicioso, ya no fue tan impactante aunque también logró impresionantes resultados.

A pesar de que aún falta mucho tiempo (hasta finales de verano no saldrá a la venta), ***Driver 3*** apunta unas maneras muy interesantes. Para empezar, a diferencia de las dos entregas de **PSone**, ***Driver 3*** contará con la garantía de las impresionantes características técnicas de una



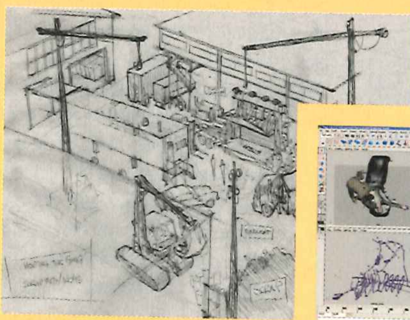


máquina como **PS2** y estamos seguros de que **Reflections** va a exprimir al máximo el potencial de la consola. Ahora los movimientos serán totalmente fluidos, la sensación de velocidad será superior, las texturas más variadas y realistas, cientos de edificios perfectamente diferenciados, decenas de vehículos en pantalla, mapeados gigantescos, coches bien reproducidos con nuevos sistemas de detección de daños... ***Driver 3*** será lo que los programadores soñaron cuando estaban creando los otros *Driver*. Aunque se han visto títulos realmente brillantes en este género y en esta consola, *GTA* o *The Getaway* por citar algunos ejemplos, *Driver* seguirá apostando por su concepto tradicional de juego y se ceñirá sobre todo a su







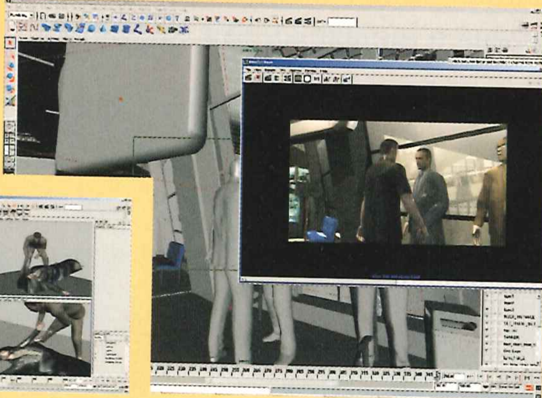




Work In Progress

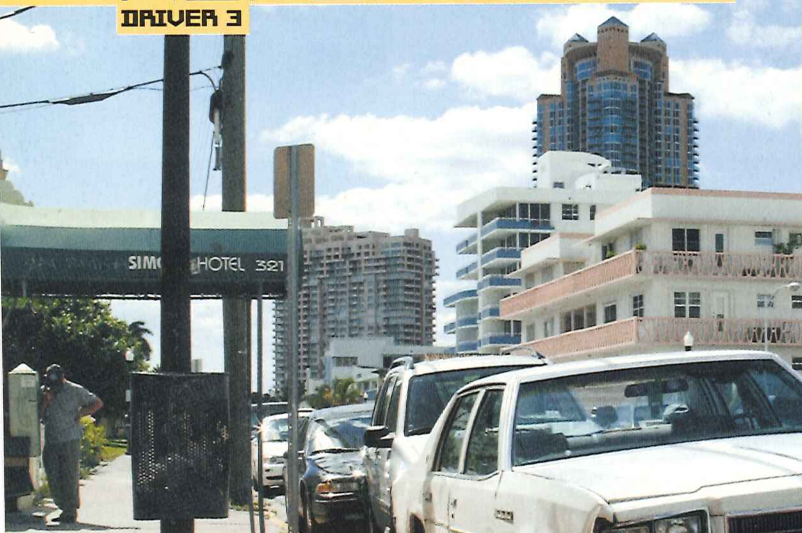
Cómo se crea una obra de arte

Sin necesidad de recurrir a la repetición automática de casas, disfrutaremos de movimientos de pantalla perfectos y sin ralentizaciones pese a la cantidad de elementos en el escenario. Además, ***Driver 3*** ofrece auténticos momentos del mejor cine negro...



punto más fuerte: la conducción. Se trata de hacer un juego divertido, pero ante todo para disfrutar del placer de conducir por unas calles repletas de tráfico, en las que cada coche tiene vida propia y el paisaje se corresponde con ciudades como **Miami**, **Estambul** o **Niza**. Tomar un «dos caballos» y recorrer la costa francesa, un *Mustang* y volar por los callejones típicos de las películas americanas, o una persecución por las estrechas callejuelas turcas son experiencias tan intensas que casi nos sobraría la historia o el entramado de las misiones. La intención de **Reflections** ha sido cargar casi todo el peso en la acción al volante, aunque también se ha potenciado los objetivos que obligarán al personaje a poner pie en tierra. Sin llegar al grado de acción a base de disparo de *Grand Theft Auto* o *The Getaway*, en ***Driver 3*** también habrá tiros y también podremos quitarle la artillería a los enemigos. Una cosa que han querido destacar desde **Infogrames** es que aunque sea un juego de acción, nunca será tan violento como los títulos antes mencionados. ***Driver 3*** no necesita recurrir a lo morboso ni va a complicar demasiado la vida del jugador con ➔









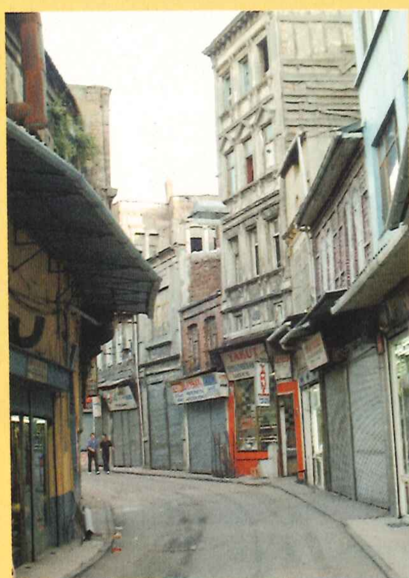




Escenarios

Fotorrealismo total

Reflections fue pionera en el uso de fotografías para la recreación de paisajes urbanos. En ***Driver 3***, las características de **PS2** permitirán una calidad en las texturas verdaderamente excepcional. Nunca se han visto edificios con tanto detalle y tanta variedad en las construcciones. Aquí sólo os mostramos unos cuantos ejemplos de edificaciones de las 3 ciudades.



Se han tomado miles de fotos de las calles reales de las ciudades de Miami, Niza y Estambul. A partir de esas imágenes se ha recreado cada detalle de las mismas. Un trabajo de chinos.

<En Driver 3 recorreremos cidades como Estambul, Miami o Niza a bordo de un Mustang o incluso un Dos Caballos>



complejos sistemas para manejar las armas, pues la mecánica será sencilla, manejable y con cierto grado de automatismo.

Aún son rumores, pero todo apunta a que nuestro personaje sufrirá daños tanto por las colisiones como por las armas y que éstos estarán reflejados en una barra de vida. Asimismo, los programadores han creado un nuevo y perfeccionado sistema de detección de golpes en los coches. Siempre fueron de los mejores, baste recordar *Destruction Derby* o el propio *Driver*, pero ahora se han añadido elementos móviles y veremos desaparecer partes del coche como puertas o parachoques o el efecto de los disparos en los cristales e interior del vehículo. Por cierto, al no contar con los derechos de marca, los coches aparecidos en el juego son increíbles réplicas de modelos conocidos.

Driver 3 será sobre todo libertad de movimientos. En las misiones podremos optar por decenas de caminos posibles y sólo se ha pensado en una estructura lineal para el planteamiento de las fases. De aquí al final es posible que varíe un poco el esquema del título, pero el deseo de los programadores es que el orden de las fases sea fijo y no plantear al jugador elecciones entre dos opciones. Tampoco han sido muy explícitos sobre los subjuegos que siempre han acompañado a la saga y ni siquiera han dado pistas sobre el argumento del juego ni del orden en que visitaremos las tres ciudades del juego. Tanto secretismo seguro que se debe a que, dado el tiempo que falta para su lanzamiento, dar muchas pistas podría restarle capacidad de sorpresa... En cualquier caso, todo apunta a que los aficionados no podrán rechazar una obra maestra como ***Driver 3***. Sobra recordar que estamos ante uno de esos juegos que hacen historia en cualquier consola y época.

En Commandos 2 se veían edificios tan cuidados como estos... pero sus escenarios no tenían dimensiones de decenas de kilómetros. Eso sólo se verá en Driver 3.





MUERDE. LLAMA. ¡¡GANA!!





10 DVDs portátiles DVD-L100W

SAMSUNG

1 cada semana

Y miles de porta-CDs



Muerde una tableta o chocolatina Crunch. Llama o mensajea siguiendo las instrucciones que verás en la etiqueta. Al momento sabrás si has ganado el reproductor portátil de DVD más delgado y de pantalla más grande o alguno de los miles de porta-CDs que regalamos.

Cruje de gusto con Crunch, que ahora más que nunca ¡ESTÁ DE CINE!

Nestlé

Promoción válida hasta 31-05-03. Bases depositadas ante notario.

NOVEDADES

PREVIEW

por << Dani3po y Doc >>



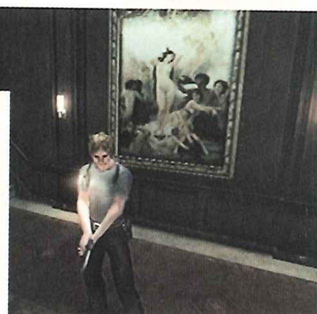
RESIDENT EVIL DEAD AIM

Al fin **Capcom** ha conseguido enlazar con armonía el universo *Resident Evil*, el desarrollo más aventurero y el control con la *G-Con 2* de **PlayStation 2** en ***Resident Evil Dead Aim***. Secuela de *Gun Survivor 2*, ***Dead Aim*** sitúa la acción en un gigantesco crucero, donde tendrán lugar escalofriantes sucesos similares a los acontecidos en **Raccoon City**. **Capcom** ha optado por una perspectiva en tercera persona, cuyo control es de lo más simple, que cambiará instantáneamente a perspectiva subjetiva en cuanto pulsemos el botón de disparo. Su sencillez de manejo se corresponde con el sistema de control al que está destinado: la *G-Con 2*. El *pad* de la pistola de **Sony** permite mover con soltura al personaje protagonista, acceder al inventario en cualquier momento (para el que no necesitaremos cofres, ya que es ilimitado) e incluso avanzar sigilosamente por los pasillos del inmenso barco en el que transcurre la acción. ***Resident Evil Dead Aim*** es capaz de transmitir la sensación de terror y suspense característica de la saga, de ofrecer grandes dosis de exploración y de abordar el género de los *shoot'em-up* con pistola desde una perspectiva poco utilizada, en la que la puntería no será lo único capaz de salvarnos la vida (aunque para eliminar zombies de un sólo tiro habrá que efectuar un certero disparo en su frente). El único «pero» de ***Dead Aim*** es que no podremos disfrutarlo hasta el mes de mayo.







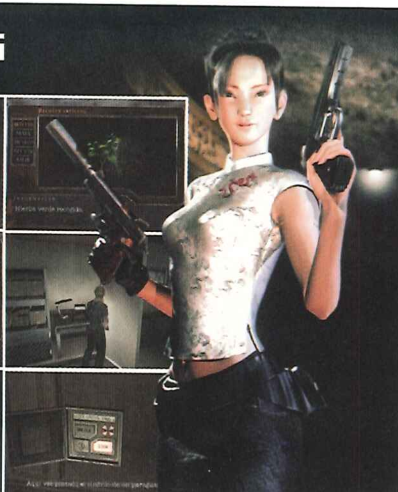


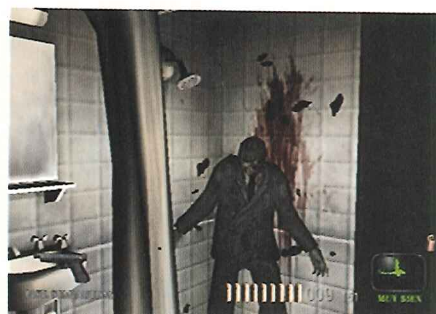
<Capcom ha conseguido unir con éxito, al fin, los géneros survival horror, aventura y shoot'em-up>

FIEL A SUS ORÍGENES

Como se puede comprobar con estas capturas, ***Dead Aim*** mantiene muchos de los detalles que han hecho famosa a la saga que inaguró el género de los *Survival Horror*. El único detalle que falta (por suerte) es el odiado cofre donde guardar los *items*.







El comportamiento físico de los zombies y el mobiliario ante los impactos de bala es de lo más real.

APCOM

La saga de *RPG* por excelencia de **Capcom** cuenta ya con un capítulo en **PS2**, aunque lo cierto es que poco tiene que ver con las entregas anteriores. La saga *Breath Of Fire* siempre se ha caracterizado por un desarrollo muy clásico y sencillo, exploración de un universo más o menos medieval y batallas por turnos en la línea de *Final Fantasy*. El hecho de que se haya optado por eliminar el número V (el que le correspondería) y se haya dado mayor importancia al subtítulo (***Dragon Quarter***), ya nos hacía pensar que la saga había dado un giro radical. Lo único que permanece son los protagonistas (**Ryu**, el chico que puede transformarse en dragón y **Nina**), que ahora evolucionan por un mundo subterráneo mientras tratan de llegar a la superficie. Los combates se desarrollan mediante un nuevo sistema llamado *APS* (*Active Poitn System*), que consiste en una serie de puntos que podremos gastar moviéndonos libremente, atacando o realizando *combos* con nuestro arma. Un juego de rol diferente.



En los combates participan tres personajes, y se desarrollan en el mismo escenario.



PETS

Son las siglas de *Positive Encounter and Tactics System*, un nuevo sistema de juego que nos permite realizar ciertas acciones con los enemigos antes de entrar en combate con ellos. Podremos dañarlos con bombas o atraerlos con un cebo, por ejemplo.







BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER





Ryu podrá utilizar sus poderes dragoninos para esquivar a los enemigos, y Rin podrá dispararlos desde lejos.

CHAOS LEGION



En pantalla se unirán decenas de enemigos poligonales.



Pocos meses después de la creación del impresionante *Devil May Cry 2*, **Capcom** continúa con su inspiración gótico-terrorífica y se lanza de nuevo a las calles de una hipotética **Europa** medieval. En esta ocasión, los tintes aventureros de *Devil May Cry 2* han sido sustituidos por un desarrollo de lo más *arcade*, mezclando impresionantes *combos* como los de **Dante** con una multitudinaria puesta en escena que recuerda a la de títulos como *Gauntlet*, pero bajo un potentísimo motor gráfico tridimensional. **Sieg Wahrheit**, protagonista del juego, es capaz de utilizar con soltura su espada e invocar a siete diferentes espíritus, denominados *Legion*, que le ayudarán en su incansable lucha por salvar la vida de **Victor Delacroix**, su mejor amigo, a lo largo de trece diferentes escenarios.





A lo largo de la aventura encontraremos hasta siete diferentes Legions













SOUL CALIBUR 2

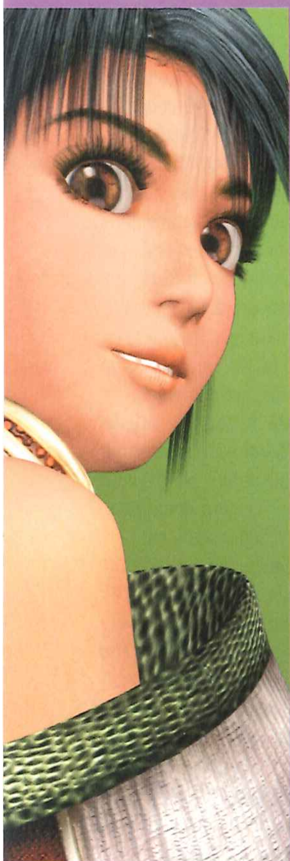
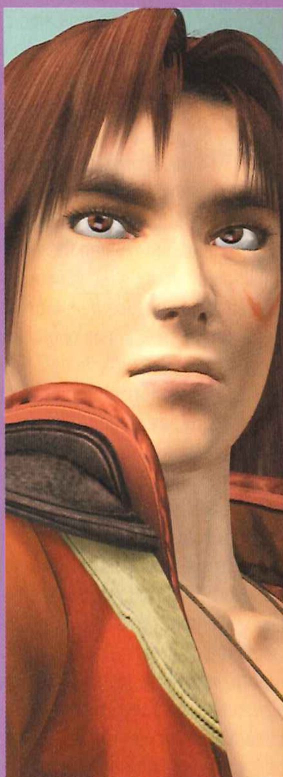
Namco continúa la evolución de su saga de lucha más espectacular y global con la esperada segunda entrega del que para muchos es el mejor beat'em-up 3D de la historia



A falta de algún que otro título exclusivo como *Dead Or Alive 3*, **PlayStation 2** está nutriendo su catálogo de *beat'em-up* 3D con los mejores títulos de la historia: *Virtua Fighter 4* (en breve, *Evolution*), *Tekken 4*... La única gran saga que le faltaba y que le fue arrebatada en su anterior entrega por **Sega** y su **Dreamcast** es *Soul Calibur*. Como se puede comprobar por las pantallas, **Namco** ha conservado el sistema de juego creado con *Soul Calibur*, vastamente evolucionado con respecto a la primera entrega de la saga, *Soul Edge*, a la vez que presenta un motor gráfico más potente incluso que el de *Tekken 4*. En términos jugables, encontraremos pocas pero suculentas novedades en ***Soul Calibur 2***, se ha mantenido el sistema de movimiento libre en 3D y se han modificado aspectos como los *Guard Impact*, más sencillos



Nuevos personajes
En la versión para **PS2** de ***Soul Calibur 2*** encontraremos luchadores que no aparecieron en la *coin-op* como **Heihachi** y **Necryd**, personaje surgido del universo *McFarlane*.

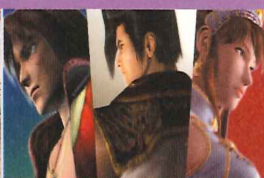


El elenco de personajes seleccionables se ha visto modificado con la sustitución de Hwang y Sophitia por Yun Sung y Cassandra, y la inclusión de Heihachi.












de realizar en esta ocasión, o los *Guard Break*, potenciados también por el movimento *Soul Charge*, que ahora podremos cargar con hasta tres niveles de potencia. En lo que a modos de juego respecta, apenas hay diferencia con la versión recreativa de *Soul Calibur 2*, ya que ésta también presentaba el original modo *Conquest*, una especie de *Weapon Master* en el que todo aquel que acudiese al salón recreativo podía almacenar su partida a través de un nombre de usuario y un *password*. El elenco de personajes también ha sufrido muchos cambios con respecto a la anterior entrega de la saga. Se ha añadido un nuevo personaje (del universo *McFarlane*) llamado **Necryd**, y otros como **Sophitia** o **Hwang** han desaparecido, dando paso a luchadores de características similares como **Cassandra** y **Yun Sung**. **Namco** ha procurado ofrecer un contenido exclusivo para cada una de las versiones domésticas de *Soul Calibur 2*; en el caso de **PS2**, tendremos la oportunidad de jugar con **Heihachi**, que verá sus golpes aumentados y su detalle gráfico mejorado con respecto a *Tekken 4*. Aunque en **Japón** podrán jugar a ***Soul Calibur 2*** desde finales de este mes, **EA** pondrá a la venta el título de **Namco** en nuestro país después del verano.

Los espectaculares Embu del primer SC también tendrán su hueco en SC2.







Modos de Juego

Además de los clásicos *Arcade*, *Time Attack*, *Survival* y *Versus*, **Namco** ha incluido, al igual que hizo en la versión recreativa, el original modo *Conquest*, un evolucionado *Weapon Master* que se podía seguir en la *coin-op* a través de un trabajado sistema de almacenamiento de datos.

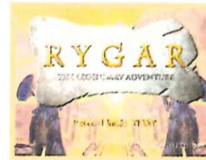


- COMPAÑÍA: WANADOO
- DESARROLLADOR: TECMO
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: ACCIÓN/BEAT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: MAYO 2003

por << The Elf >>

RYGAR THE LEGENDARY ADVENTURE

El arcade de Tecmo regresa al panorama lúdico con la fuerza de un mito y la elegancia de los clásicos



Cuando deseas algo con mucha fuerza suele tardar mucho tiempo en llegar. Eso es lo que muchos de vosotros estaréis pensando al mirar estas páginas. Todos los que quedásteis prendados el pasado mes con las excelencias de ***Rygar The Legendary Adventure***, desearéis con más fuerza que nunca que el mes de mayo irrumpa en vuestros destinos. Poco más se puede decir sobre ***Rygar*** que no fuera comentado en el anterior número, quizá lo más importante es que en esta versión PAL a la que hemos tenido acceso, nos hemos encontrado con textos en castellano, doblaje en inglés (es una pena), un ajuste en la curva de dificultad importante, ahora aparecen más enemigos para incrementar la intensidad de juego, y la inexistencia de opción de 60 Hz. Estos datos de última hora, dichos así, pueden resultar un poco fríos, por ello quiero ensalzar, de nuevo, las virtudes de un título que está destinado a satisfacer las exigencias de todos los usuarios de **PS2**. ***Rygar*** es la recreación futura de un mito pasado, una *coin-op* de **Tecmo** que brilló con luz propia en 1986. Muchos años han pasado desde entonces, pero **Tecmo** no olvida a sus mitos y ha querido brindar un merecido homenaje a su legendario guerrero **Argos**. Aquel sencillo y entrañable *Arcade* de *scroll* horizontal se ha convertido en todo un prodigio poligonal de carácter multigénero (acción, aventura, *beat'em-up*, plataformas...) en el que se representa un fábula lúdica grecorromana de alta tecnología. ***Rygar The Legendary Adventure*** es un espectáculo jugable en el que se dan cita argumentos audiovisuales de última generación. El motor gráfico que gestiona los escenarios es uno de los más potentes que se ha visto en **PS2** y mostrará ante nuestros atónitos ojos bellos y sugerentes paisajes de dimensiones casi infinitas en los que nuestro protagonista, en ocasiones, se convertirá en un ser diminuto. Épicos emplazamientos al servicio de la lógica, compuestos por templos, campos, estatuas y edificaciones clásicas se mezclan con caóticos escenarios en los que ni la gravedad es capaz de cumplir con sus leyes. **Rygar**, el guerrero legenda-



<Ya sólo queda un mes para que podamos disfrutar con uno de los mejores juegos de PS2>



El apartado gráfico de Rygar es realmente soberbio.





Los textos han sido traducidos al castellano pero el doblaje permanece en inglés.





Espectáculo visual

El motor gráfico de Rygar es uno de los más potentes jamás vistos en PS2

Los escenarios hacen gala de gigantescas proporciones, los *final bosses* son un auténtico prodigio técnico y creativo, los efectos de luz y humo rebosan realismo y todo el conjunto se mantiene estable en los 50 *fps*. Sin duda, los programadores de **Tecmo** han colocado el listón tecnológico de **PlayStation 2** un poco más arriba.




rio, tendrá que hacer frente a la amenaza de los Titanes y tendrá que surcar ocho mundos de vastas proporciones y enfentarse a todo tipo de enemigos, desde entidades de extrema simpleza, heredadas de la *coin-op*, hasta verdaderas aberraciones vivientes en forma de *final bosses*, otro de los aspectos más destacados de ***Rygar***, que harán que abramos los ojos de par en par mientras disputamos con ellos duelos de una intensidad palpable. Para enfrentarse a este bestiario **Rygar** cuenta con su famoso *Diskarmor*, escudo arrojadizo, que en esta ocasión cuenta con tres encarnaciones, cada una con sus propias características, movimientos y magias. El control sobre **Rygar** y su *Diskarmor* es un auténtico deleite para los sentidos y a los pocos minutos de comenzar a jugar sentiremos que nuestros impulsos cerebrales se convierten en hechos en la pantalla. ***Rygar The Legendary Adevnture*** es armonía pura entre jugabilidad y espectáculo, es un juego que destila elegancia en todos sus apartados. El perfecto equilibrio entre los valores clásicos y la tecnología punta. Y como dije en aquella ocasión, lo único negativo es que todavía tendréis que esperar un mes más para disfrutar con esta maravilla.

Hekatonchieres es el primer final boss de Rygar y uno de los más espectaculares.









La cueva de Necromandio nos ofrece 30 niveles de acción.

↑ ON

El apartado gráfico es prácticamente perfecto, la banda sonora orquestada es magistral y posee una jugabilidad sin fisuras.

↓ OFF

Aunque se han traducido los textos, el doblaje permanece en inglés. Se echa en falta la opción de 60 Hz. y que incluya el Rygar original.





- COMPAÑÍA: ACTIVISION
- DESARROLLADOR: GENEPOOL
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: X 2003

X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO

Tras su paso por X-Men: Next Dimension, Logan se embarca en su primera aventura en solitario para los 128 bits de Sony

por << Doc >>



Teniendo en cuenta el precario resultado obtenido con el *beat'em-up* basado en *X-Men*, era de esperar que **Activision** ampliase a otros géneros la presencia de una de sus licencias más importantes del año. Aprovechando la aparición en los cines de *X-Men 2*, se pondrá a la venta una aventura con grandes dosis de *beat'em-up* protagonizada por el miembro de la «Patrulla X» más carismático: **Lobezno**. En el juego, creado por **GenePool**, volveremos atrás en el tiempo (en algunos momentos del juego, hasta 1960) para descubrir quién está detrás de todos los experimentos realizados sobre el cuerpo de **Logan** y llevar a cabo una merecida venganza. Bajo una perspectiva en tercera persona, controlaremos a **Lobezno** por un detallado entorno tridimensional repleto de amenazas de todo tipo, desde enemigos armados con rifles o lanzallamas hasta trampas explosivas y minas, pasando, cómo no, por los clásicos enemigos del mutante más peludo, como **Sabretooth**. El peculiar control de ***X-Men 2: La Venganza De Lobezno*** nos permitirá realizar todo tipo de *combos* alternando patadas y puños (o garras), avanzar silenciosamente, pegarnos a las paredes y hacer uso de un sistema de sigilo que hará visibles los puntos débiles de nuestros enemigos e incluso las huellas en el suelo de las pisadas más recientes. Uno de los mayores atractivos de los combates en el juego son los *Strikes*. Según nuestra situación, se activarán diferentes alternativas para realizar los llamados *Strikes*, que permiten a **Lobezno** atacar a varios enemigos a la vez ejecutando espectaculares movimientos, sólo comparables a los desarmes de *Dead To Rights*.

↑ ON (01–06 de 10)

El motor gráfico es muy suave. El sistema de combos, los Strikes y el aumento de nivel de experiencia es de lo más original para el género.

↓ OFF (01–04 de 10)

Aún se ha de pulir bastante el sistema de detección de impactos. En algunas ocasiones se torna bastante complicado avanzar en el juego.



En el primer nivel del juego, el laboratorio genético, encontraremos seres como el de la pantalla de la derecha.



<Lobezno podrá hacer uso de sus garras y de su capacidad curativa>



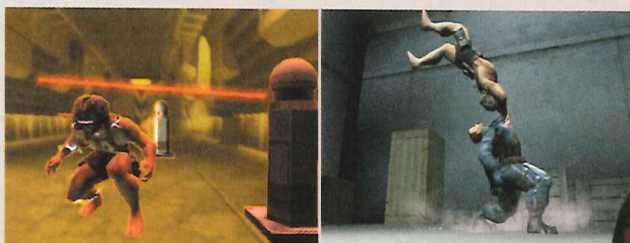


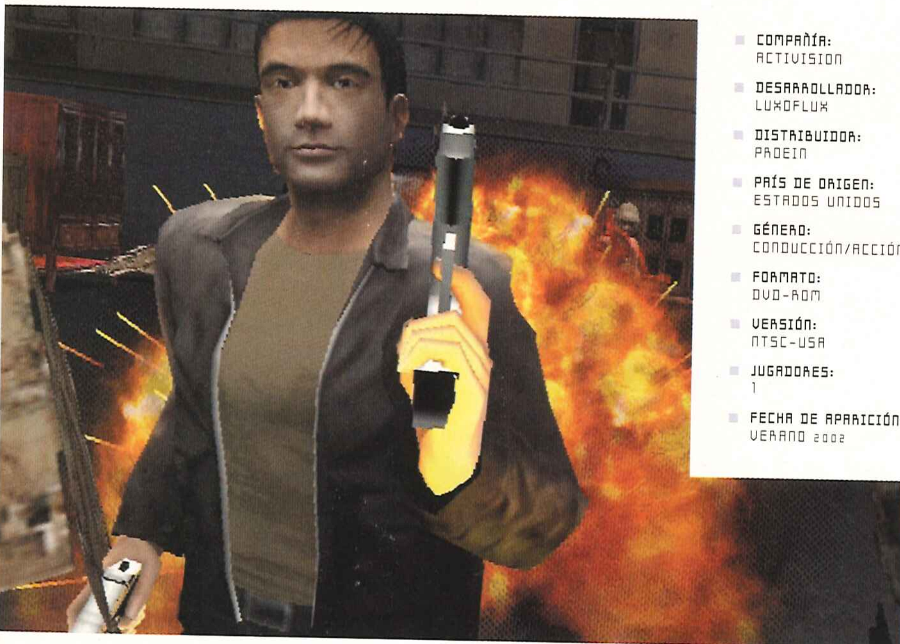
A la izquierda, un ataque de nivel avanzado. A la derecha, un viejo conocido y enemigo de Lobezno: el temible SabreTooth.

Habilidades

Lobezno podrá andar y atacar sigilosamente

Si dejamos pulsado L1, activaremos un modo *Stealth* que mostrará las pisadas recientes y los puntos débiles de los enemigos.





- COMPAÑÍA: ACTIVISION
- DESARROLLADOR: LUXOFLUX
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: CONDUCCIÓN/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: VERANO 2002

TRUE CRIME: STREETS OF L.A:

Persecuciones sobre el asfalto a altísima velocidad, aderezadas con una sorprendente combinación de pelea a pie y disparos.

por << ThE ScOpE >>



Tras el rotundo éxito que ha tenido *GTA Vice City* en todo el mundo, el resto de compañías se suben al carro y se apuntan a programar títulos de similares características. Este es el caso de ***True Crime: Streets Of L.A.***, un juego que combina conducción con acción y aventura. Además, por lo que hemos podido averiguar, incorporará intensos episodios de acción cuerpo a cuerpo, inspirados en las típicas películas de artes marciales. Estas luchas y, especialmente, todo lo concerniente a los niveles de disparo, forman la columna vertebral de las misiones, que darán forma a un argumento totalmente cinematográfico: **Nick Kang**, un expolicía fichado por la División de Operaciones de Élite, se enfrenta a los sindicatos del crimen utilizando toda la fuerza y los pocos escrúpulos que aprendió a tener en las peligrosas calles de LA. Hay que traspasar los límites de la ley para controlar la ciudad, y sólo **Kang** puede hacerlo con éxito... Ésta es la historia, que se desarrollará a lo largo de 20 misiones repletas de objetivos secundarios y en las que habrá de todo: desde persecuciones a velocidades estratosféricas, hasta redadas anti-droga y misiones casi de espionaje. Un enorme cóctel de variedad, acción y extraordinarios gráficos.



↑ ON (01–05 de 10)

Gráficamente promete una calidad extraordinaria, y añade las peleas cuerpo a cuerpo a los títulos ya conocidos

↓ OFF (01 de 10)

Quizá se vea ensombrecido por la fuerza de Runaway y, especialmente, de GTA Vice City.

Dos géneros en uno

Conducción y acción

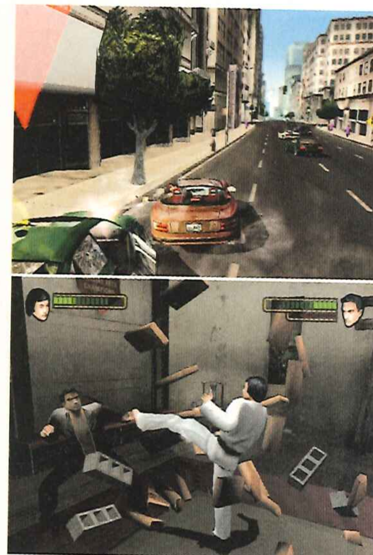
Al igual que en *GTA Vice City* y en *Runaway*, la conducción y la acción (con grandes dosis de aventura) son los pilares del juego. Además, todo el espíritu del juego recuerda a las típicas películas de peleas orientales, con artes marciales, muchas armas y escenas cinemáticas constantes.





La acción transcurre en Los Ángeles, en un escenario que ocupa más de 1000 kilómetros cuadrados representados con inusitado realismo.





Cada misión afectará al devenir del juego; y la forma de resolverlas incidirá en ulteriores objetivos. Si en una persecución dejamos nuestro vehículo maltreco, deberemos acudir a un taller especializado para ponerlo a punto para la siguiente misión.

LO INCREÍBLE SE VUELVE INNEGABLE

SEXTA TEMPORADA

EXPEDIENTE X™



LOS CONTENIDOS ADICIONALES INCLUYEN:

- Comentarios de Chris Carter y Frank Spotnitz
- Documental: La verdad acerca de la sexta temporada
- Escenas inéditas
- Clips de efectos especiales
- Anuncios de TV
- Clips en varios idiomas



TAMBIÉN A LA VENTA



FOX.ES
www.fox.es

- COMPAÑÍA: THQ
- DESARROLLADOR: VIS ENT.
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: JUNIO 2003

EVIL DEAD 2

Vis Ent. firma un frenético shooter inspirado en el universo de Posesión Infernal, la película de culto de Sam Raimi

por << Nemesis >>



La huella de los creadores de *State Of Emergency* se hace evidente a los pocos minutos de ver en acción a **Ash**, el héroe de la trilogía cinematográfica de **Sam Raimi** (*Posesión Infernal, Terroríficamente Muertos, El Ejército De Las Tinieblas*). Esto es debido principalmente al *look* semihumorístico, y los abundantes personajes en pantalla (dos de las señas de identidad de *State Of Emergency*), aunque ***Evil Dead 2*** cuenta con sus propias armas para hacerse un hueco entre el extenso catálogo de lanzamientos para **PS2**. Tras el despreciable *Evil Dead: Hail To The King* para **DC/PSone** parecía que la franquicia no tenía salvación posible, pero la participación una vez más de **Bruce Campbell** (actor fetiche de **Raimi**, y protagonista de la trilogía), una mecánica tan simple como atractiva (matar zombies, usar objetos) y el gran acabado técnico logrado por **VIS Ent**, dan forma a una de las sorpresas más agradables que nos ha deparado este 2003 que acaba de comenzar. La lectura del Necronomicón, el libro de los muertos, ha sacado de nuevo a los difuntos de sus tumbas, sembrando el caos y abriendo numerosos vórtices temporales que arrastrarán a **Ash** a diferentes épocas, en las que combatirá codo con codo junto a los desconcertados habitantes de la América Colonial o en plena Guerra de Secesión. Las dos emblemáticas armas utilizadas por **Bruce Campbell** en cada *film* de la trilogía, la escopeta recortada y la motosierra, forman parte del arsenal del juego, aunque tampoco faltan los lanzallamas o los cócteles *molotov*. Antes de la llegada del verano tendremos ocasión de ver como ha adaptado **THQ** este prometedor *shooter* al sistema PAL. .

ON (01–07 de 10)

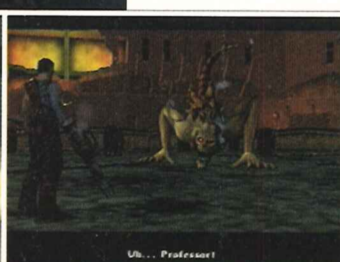
Buen acabado técnico. Impecable fusión de mecánica shooter con ingredientes de aventura.

OFF (01–03 de 10)

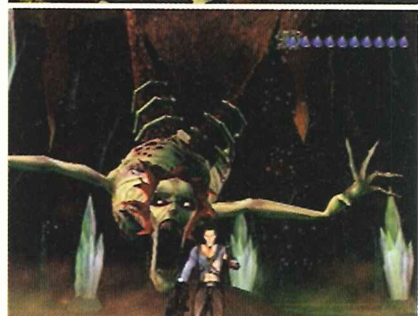
El recuerdo del pésimo Evil Dead de PSone/DC puede echar atrás a más de un usuario, incluso sin dar la más mínima oportunidad a este juego.











Uno de los mayores aciertos de VIS Ent. ha sido huir del realismo para adoptar un look caricaturesco, más cercano al espíritu gamberro de las películas de Sam Raimi.

¡A por ellos, Ash!

El héroe de Posesión Infernal vuelve a la carga...

...armado con su habitual sierra mecánica (acoplada al muñón del brazo derecho) y otros ingenios no menos efectivos: lanzallamas, recortadas e incluso un libro de magia negra con el que lanzar hechizos.





¿ En serio piensas escuchar tu PLAYSTATION® 2 en tu televisor ?

Designed by Cambridge SoundWorks

DOLBY DIGITAL

Ideal for Playstation® 2 & DVD

CREATIVE

INSPIRE™ 5.1

Console 5500D

PlayStation 2 and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

CREATIVE®

CREATIVE INSPIRE 5.1 CONSOLE 5500D

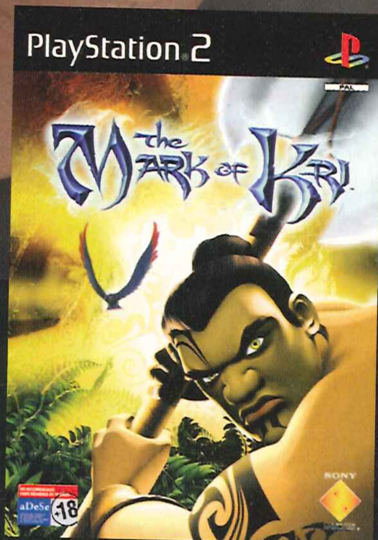


Potencia la asombrosa calidad de sonido de tu PLAYSTATION® 2 con este completo sistema de altavoces 5.1 de 48 Vatios RMS, mando a distancia y decodificador Dolby Digital. Tus juegos cambiarán por completo cuando descubras la excelente calidad de sonido que ofrece este innovador sistema. Además, con la capacidad de reproducción de películas DVD de la videoconsola y el decodificador Dolby Digital del sistema de altavoces Creative® Inspire 5.1 Console 5500D, dispondrás de un auténtico sistema de Cine en Casa.
También disponible en versión 2.1 canales: Creative Inspire 2.1 Console 2400

www.europe.creative.com



ADVERTENCIA
VIOLENCIA EXPLICITA



The Mark of Kri.
Llevas toda la vida haciéndolo.

por << Manuel Arenas >>

Cámara de Vídeo

Panasonic NV-MX500



¿Es una cámara de vídeo DV? ¿O es una cámara digital? En realidad es ambas cosas a la vez, erigiéndose como una de las primeras soluciones que permiten hablar de una auténtica convergencia digital

PVP-R 2.499 Euros

http://www.panasonic.es

Las tecnologías que subyacen tras una cámara DV y una cámara fotográfica digital tienen bastantes similitudes, aunque no ha sido hasta ahora cuando se empiezan a ver iniciativas serias en aras de hacer converger ambos tipos de dispositivos. Para capturar secuencias de vídeo, no se necesitan sensores tan sobredimensionados como los de las cámaras digitales, pero poco a poco se han ido abaratando los costes, al tiempo que se introducen modelos de cámaras DV con 3 CCD, lo cual permite jugar mucho más con las opciones de captura de imágenes fijas de alta resolución. En una cámara digital se suele tener un sólo CCD para registrar la información luminosa de los tres colores básicos RGB (rojo verde y azul). En una tecnología de 3 CCD, cada uno de ellos registra la información correspondiente a cada uno de ellos, mejorando enormemente el resultado final, sobre todo en lo que a nitidez se refiere. Pues bien, la NV-MX500 incorpora 3 CCD, y además de capturar vídeo digital de alta calidad, permite realizar fotografías con 3 megapíxeles de resolución, que se almacenarán en una tarjeta *SD Card* fuera del metraje DV.

Una buena tecnología

Aparte de las ventajas asociadas con esta convergencia implícita, se tiene una tecnología excelente para la captura de vídeo, que cuida los detalles asociados con la captación de secuencias. Desde la tecnología O.I.S (*Optical Image Stabilizer*) para evitar que el uso del *zoom* haga que las tomas salgan movidas, hasta un conjunto de efectos especiales listos para aplicar en el momento mismo de la grabación, sin olvidar su sofisticado sistema para la captación del audio También es capaz de grabar secuencias directamente en formato MPEG4 que se almacenarán en la tarjeta de memoria, directamente descargables hasta un ordenador, reforzando su carácter multipropósito. Un signo distintivo para un buen producto que hará las delicias de los aficionados a la creación digital.

Características Técnicas PANASONIC NV-MX500

Lente: Leica Dicomar
Sensor: 3 x 1'6 pulgadas
Píxeles: 800.000 por cada uno de los 3 CCD
Resolución para fotos: 3 Megapíxeles (2.048 x 1.496 puntos)
Estabilizador: Tecnología O.I.S.
Zoom: 10x óptico, 20x-100x digital
Luminosidad mínima: 15 lux
Programas AE: Sports/Portrait/Low Light/Spot Light/Surf & Snow
Efectos especiales: Multi / P-in-P / Wipe / Mix / Gain-up / Strobe / Tracer / Nega-Posi / Monotone / Sepia / Solari / Mirror / Mosaic
Tarjeta de memoria: SD Card
Dimensiones / Peso: 75 x 91 x 179 mm / 680 gramos
Otros: modo webcam, pantalla de 3'5 pulgadas

AIRIS TFT 15" TV M98

Las pantallas TFT están ampliando sus modelos de uso gracias al abaratamiento de los costes y a la mejora de la calidad de la imagen. Así, no es infrecuente encontrar modelos de monitores LCD que además incluyen sintonizador de TV y entradas multimedia para otras fuentes de vídeo externas. Este es el caso de la pantalla M98 de **Airis**, ideal para espacios reducidos donde se desee tener un sistema audiovisual integrado al máximo, capaz de servir de monitor tanto para un equipo informático como para ver la TV o películas en DVD o vídeo.



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

TFT 15" (1024 x 768) 75 Hz
Ángulo Visión (H/V) 140º/120º
Brillo 300 cd/m≈ Contraste 500:1
Dimensiones: 362 x 332 x 175 mm
Peso: 3'2 Kg
MultiMedia + TV
Mando a distacia incluido, Panel Sanyo.

http://www.airis-computer.com

PVP-R: 599 Euros

PHILIPS STREAMIUM MC-I200 MICRO HI-FI SYSTEM

http://www.philips.es

PVP-R: 540 Euros

La radio a través de **Internet** no es una tecnología nueva, pero sí se puede decir que ahora, tras la llegada de la banda ancha, ha cobrado nueva vida. De hecho, se cuentan por miles las emisoras que eligen **Internet** como medio de difusión. Y la cadena *Streamium MC-i200* se presenta como una de las primeras soluciones eficientes para acceder a estos contenidos de música y voz, al tiempo que ofrece la funcionalidad de una cadena de música «mini» convencional, que además reproduce MP3.



Xtreme Legends
Dynasty Warriors 3






Vuelven los Guerreros, y la batalla se desata...

7 Historias inéditas

Juega como 7 fieros generales en el modo Musou: Lu Bu, Diao Chan, Meng Huo, Zhu Rong, Zhang Jiao, Dong Zhuo y Yuan Shao.
Localizaciones completamente rediseñadas con nuevos escenarios y acciones.

- ¡Descubre 5 Nuevas Armas y Utensilios!
- ¡Nuevo Nivel de Dificultad "Muy Duro"!
- ¡Cuatro Nuevos Modos de Juego!
- ¡Sistema de Juego por Clasificaciones!

Personaliza tus armaduras

Asigna personajes, incluyendo a Lu Bu, como tus guardaespaldas.
Usa los ataques dobles de Musou en el modo de un jugador. Selecciona el género, los uniformes y las armas para cada guarda de tu unidad.

DW3 REMIX!!! Juega a XTREME LEGENDS exclusivamente o con Dynasty Warriors 3 para aumentar el original con las novedades XL. La tarjeta de memoria es totalmente compatible con los dos juegos.

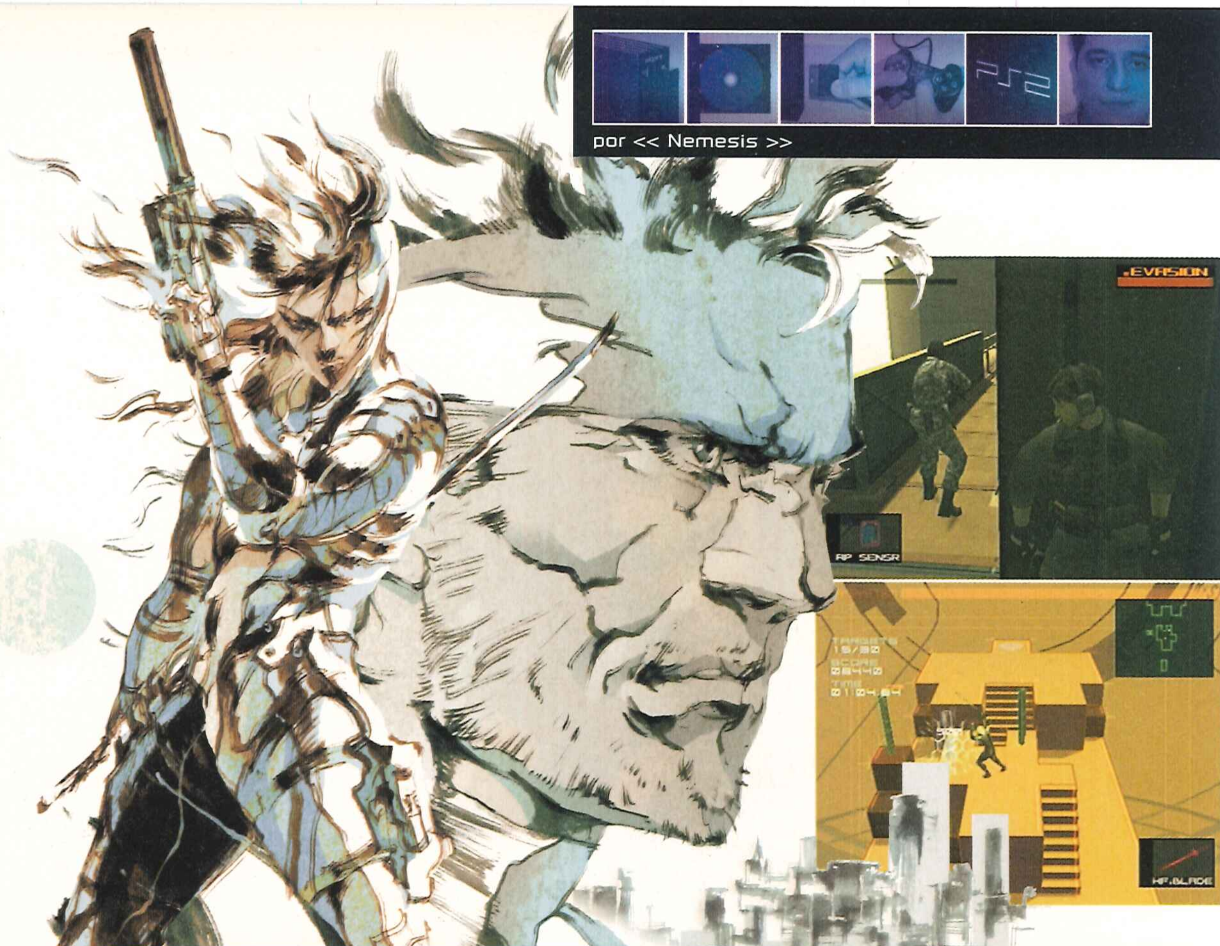



PlayStation 2




www.VirginPLAY.es

por << Nemesis >>



METAL GEAR

Mucho más que un disco de misiones...

DVD Extra

En EE.UU. se vendió a 20 Dólares, aquí llegará gratis

Aunque de momento es poca la información que se tiene del DVD europeo, podría incluir los mismos contenidos que el americano: modelos 3D de los personajes, un archivo de música, guión del juego, un documental y mucho más...





Kubricks (Medicom Toy)



Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: KCE JAPAN WEST
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: T. ESPIONAGE ACTION
- FORMATO: DVD-ROM 1B
- JUGADORES: 1
- MODOS DE JUEGO: 4
- MISIONES VR: + DE 350
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLES
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 90 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€

DualShock 2

○	Puño/Patada	L1	Equilibrio
□	Disparar	R1	Vista 1ª Persona
✕	Agacharse	L2	Inventario Items
△	Colgar Barandilla	R2	Inventario Arma
✥	Dirección	Select	Codec
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	Girar Cámara	L3	-
		R3	-

Podríamos ocupar todo un libro contando las alabanzas de ***MGS 2: Substance***, pero seguiríamos sin responder a la principal duda que atormenta a los usuarios de **PS2** que ya adquirieron *Sons Of Liberty* el pasado año: ¿merece la pena desembolsar cerca de 60 Euros para llevarme a casa el mismo juego? Aunque **Hideo Kojima** decidió incluir el *Sons Of Liberty* original como uno más de los contenidos de ***Substance*** (aunque sin reparar la absurda censura que nos impide ver cómo el *Metal Gear Arsenal* se empotra contra **Manhattan**), la calidad de las más de 350 misiones VR, las 150 alternativas, las cinco nuevas aventuras protagonizadas por **Solid Snake** y el DVD extra justifican sobradamente la compra. Sobre todo si se le compara con muchos de los lanzamientos para **PS2**, que bajo el mismo precio, inundan las estanterías de las tiendas. Nadie pone en duda que habría sido preferible incluir todo

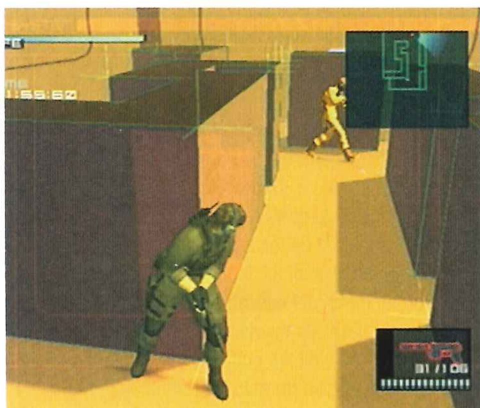
<Substance es la versión ampliada del clásico MGS 2 Sons Of Liberty>





SOLID 2 SUBSTANCE

Jugar con el ninja o con Snake vestido como Pliskin son sólo algunas de las sorpresas que te deparará MGS 2 Substance.



Las más de 350 misiones VR que ofrece MGS 2 Substance están divididas por armamento y objetivos.

esto como un disco de misiones, a precio de línea *Platinum*, tal y como se hizo con *Special Missions* de **PSone**, pero la instantánea atracción que ejercen las misiones VR y la promesa de disfrutar durante días y semanas superando pruebas y desvelando personajes y modos secretos, lograrán alejar de tu mente cualquier suspicacia. Y todo esto contando con que ya poseas el *MGS 2 Sons Of Liberty* original. Si no es tu caso, al conjunto de pruebas VR y otros extras deberás añadir la oportunidad de llevarte a casa una de las más sofisticadas y espectaculares aventuras jamás creadas para un sistema doméstico. Prueba del poderío técnico de *Sons Of Liberty* es que, más de un año después, sólo *Splinter Cell* de **Xbox** ha podido superar en gráficos (que no en argumento) a esta obra maestra de **Hideo Kojima**. Este genio, al que se ha llegado a comparar con **D.W. Griffith**, ha aprovechado la oportunidad que le brinda ***Substance*** para desatar su desbordante creatividad, lo que se traduce en desconcertantes misiones que enfrentarán a **Solid Snake** con **Meryl** o un soldado genoma gigante, y otras descartadas durante el desarrollo de *Sons Of Liberty*, y que finalmente han sido rescatadas por petición popular. Todas ellas se encuadran en *Snake Tales*, otro de los platos fuertes de ***Substance***. La gran cantidad de material incluido en el juego, entre pruebas VR, misiones alternativas, personajes secretos e incluso un simulador de *skate* añadidos a la aventura original, ha obligado a **Konami** a recurrir a un DVD 9 para dar soporte a uno de los títulos con más horas potenciales de juego de toda la historia de **PS2**. Seguimos enfadados con **Kojima** por no permitirnos ver la destrucción de **Manhattan**, y con **Konami Europa** por no haber localizado las voces del juego, pero jamás podremos dirigir una mala palabra a esta maravillosa obra, con un guión digno de la mejor superproducción de **Hollywod**, sólo superado por la trama del primer *Metal Gear Solid*. La historia de *MGS2* queda demasiado abierta y te dejará con la miel en los labios hasta la llegada de la tercera entrega, el proyecto al que **Kojima**, **Yoji Shinkawa** y el resto de componentes de **KCE Japan West** están dedicados actualmente. Habrá que ver qué inventan para superar este clásico, convertido en todo un referente para el resto de lanzamientos, tanto en **PlayStation 2** como en el resto de consolas.

Detalles



PERSONAJES EXTRA
A medida que vayas superando porcentajes con **Snake** y **Raiden** en las pruebas VR podrás disponer de nuevos personajes: el *ninja*, **Pliskin**, a **Solid** con el traje del primer *MGS* o vestido de *smoking*...



SNAKE TALES
La excusa perfecta de **Kojima** y su gente para desmelenarse completamente. Tomando como origen algunas de las fases descartadas durante el desarrollo de *Sons Of Liberty*, *Snake Tales* ha sido creado a petición de todos aquellos que reclamaban un mayor protagonismo de **Solid Snake**. Sus cinco nuevas aventuras están repletas de sorpresas... Incluso un reencuentro con **Meryl**.

MGS 2: SUBSTANCE

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Un año después, sigue siendo insuperable.
[+] Las Snake Tales, el simulador de skate...
[+] Los personajes secretos, las pruebas VR.
[−] El choque del MG Arsenal sigue censurado.

GRÁFICOS: Casi dos años después de la primera demo, los gráficos de MGS 2 siguen siendo difícilmente superables.	9.5
AUDIO: Además de la notable música de Harry Gregson-Williams, hay que destacar la guitarresca melodía del simulador de skate.	9.0
JUGABILIDAD: El control es idéntico que en el MGS Sons Of Liberty original. O sea, sencillamente perfecto.	9.5
DURACIÓN: A la aventura original añádele 350 misiones VR, 5 aventuras con Snake, personajes secretos, simulador de skate...	9.7

CONCLUSIÓN
Incluso si ya dispones del Sons Of Liberty original, esta versión ampliada es un pedazo de gloria que no deberías dejar pasar bajo ningún concepto. Aunque sea sólo por las pruebas VR.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
9.4 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

Detalles



CORAZONES
En cada uno de los mundos se hallan ocultos 10 Corazones, encuéntralos y accederás a otros niveles.



MINIJUEGOS
En algunos, **Vexx** jugará sólo y en otros competirá contrá 3 seres como él. El objetivo es ser el vencedor para ganar un Corazón.



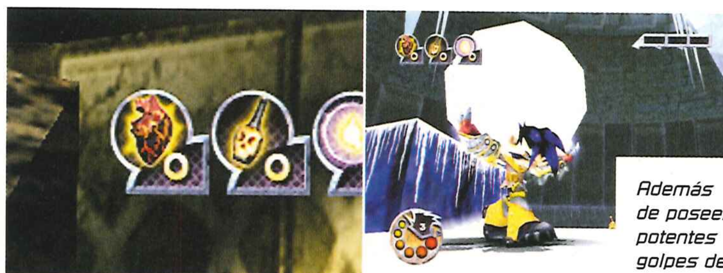
¡ATRAPADO!
Algunos enemigos atacan con electricidad dejándote inmóvil. Para liberarte, mueve el *stick* analógico.

<La noche cambia el paisaje y las bestias enloquecen...>











Además de poseer potentes golpes de defensa, Vexx podrá coger objetos para atacar al rival.

EL PODER DEL RELOJ SOLAR
Además de controlar el tiempo para impedir que la noche asole Astara y evitar que las bestias se vuelvan más hostiles, podremos mover las agujas del reloj con el fin de abrir un portal secreto que conduce a un nuevo mundo de plataformas.



Un plataformas común, pero con un



Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: ACCLAIM ENT.
- DESARROLLADOR: ACCLAIM ST. AUSTIN
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: PLATAFORMAS
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- MUNDOS: 10
- CORAZONES: 100
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 69 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€

DualShock 2

○	Centrar Cámara	L1	Agacharse
□	Atacar	R1	–
✕	Saltar	L2	Agacharse
△	Vista 1ª Persona	R2	–
Cruceta	–	Select	Mapa
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	Mover Cámara	L3	–
		R3	Zoom

△✕□○

Un pueblo oprimido por la tiranía, un pequeño héroe con sed de venganza, una terrible maldición asola a todos los habitantes de *Astara*... Sí, una historia de lo más normal y muy explotada en este tipo de títulos. Pero ¿qué tiene ***Vexx*** de original que lo convierte en un plataformas especial? Sin duda, su concepto y desarrollo de juego. La fusión, intencionada o no, con otras artes como el cine o la pintura está presente a lo largo de las más de 30 horas de juego y la visión caótica de autores como **André Breton** sobre la vida y realidad es continua en la mecánica del juego. Es decir, aunque en ***Vexx*** la misión principal es recuperar los 60 corazones que impedirán que el malvado **Yabu** se haga con el poder del planeta, los objetivos se dividen a lo lo largo de 10 mundos muy cercanos a la realidad pero expresados de forma irracional. Así pues, nos sumergiremos en fases de pura plataforma estructuradas a base de pinceladas en el interior de un lienzo o en las notas musicales de un pentagrama, del mismo modo abordaremos niveles de aventura en los que podremos manejar un parapente por las vastas extensiones de las localizaciones o luchar contra las bestias de la naturaleza que alteran su inteligencia artificial según la hora del día en la que nos encontremos. En definitiva, el contenido es similar a otros títulos como *Ratchet & Clank* o *Haven* en el que se mezclan distintos estilos de juego, pero la forma, la estética y el planteamiento es tan caótico e irracional que lo hace totalmente distinto a sus predecesores en el género. El control sobre el personaje, aunque es algo complejo, es bastante preciso y ofrece infinidad de movimientos de ataque que, con la combinación de ciertos botones, se realizarán espectaculares *combos*. Las garras son su única arma, pero posee ciertos poderes que le hacen casi invencible y tener distintas habilidades. Así, podrá nadar, escalar, luchar, disparar... Y todo ello sin la necesidad de los típicos *gadgets* que ofrecen otros juegos. La magnitud de los escenarios es tan inmensa que en ocasiones deambularemos sin rumbo en busca del corazón perdido, pero la vibración del mando emulando el latido del músculo vital nos indicará que cerca se halla un corazón. Es un plataformas bastante difícil de asimilar, tanto en su concepto como en jugabilidad, pues la no disposición de un mapa de localizaciones o la ausencia de un

<Una banda sonora de leyenda con impresionantes efectos envolventes revisten la aventura >



LA TUMBA ESPIRITUAL
En los 10 mundos de *Astara* se ocultan estas tumbas. Golpéalas y liberarás los espiritus que yacen en ella, y si **Vexx** los recoge podrá recuperar toda la energía perdida durante la aventura.

Arte y locura

Principios surrealistas de Vexx

Entornos desordenados, elementos decorativos dispuestos al gusto del «dadaísmo» y escenarios laberínticos son los que dan lugar a una acción al borde de lo caótico. Es tal la fusión con el arte que en algunas misiones **Vexx** se verá atrapado en un lienzo.



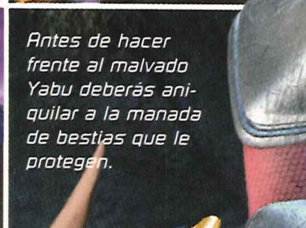












Antes de hacer frente al malvado Yabu deberás aniquilar a la manada de bestias que le protegen.



La Momia es uno de los enemigos finales más complejos de Vexx. Posee dos transformaciones (bestia y bola) y sólo cuando esté de cuerpo presente será vulnerable a tus ataques.

VEXX

planteamiento muy irracional



Tutorial un poco más progresivo dificultan su comprensión y mecánica de juego. Pero si algo es digno de mención en ***Vexx*** es sin duda su magistral banda sonora, evocadora de grandes leyendas, y el doblaje al castellano realizado por grandes actores como **Fele Martínez** y **Álex Angulo** y la vocalista de *Fangoria*, **Alaska**. Un hecho que quizá cree escuela en el arte de los videojuegos.

VEXX

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Escenarios caóticos, irracionales y muy bellos.
- [+] El carisma de Vexx «un niño cabreado».
- [+] La banda sonora y el doblaje al castellano.
- [−] La excesiva dificultad de muchas de las misiones.

GRÁFICOS: Posee ciertos fallos como no incluir opción 50/60 Hz y alguna que otra ralentización. Pero es una maravilla visual.	9.0
AUDIO: El doblaje al castellano es de lujo al contar con las voces de actores de prestigio. La BSO es pura magia en la aventura.	9.4
JUGABILIDAD: Resulta complejo asimilar todos los movimientos y nos perderemos por el mapeado. Sólo es práctica y paciencia.	9.0
DURACIÓN: Astara comprende 10 mundos con 100 corazones a encontrar... Son muchas horas de aventura, minijuegos, desafíos...	9.2

CONCLUSIÓN

Un plataformas 3D como los demás en jugabilidad, pero en estética, planteamiento y transfondo es toda una sorpresa. Delirio, irracionalidad... así es Vexx.

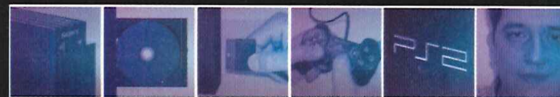
PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.2 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



Recolecta suficientes esferas violetas y recargarás de energía las garras de Vexx.



por << Nemesis>>

El hipnótico baile de la bufanda de Hotsuma hará que desvíes tu atención en más de una ocasión.

<Hotsuma es el sustituto del legendario Joe Musashi>

SHINOBI

Sega actualiza una de las sagas míticas de los años 80

Un ninja con historia

Shinobi Arcade (1987)



Shadow Dancer Arcade (1989)



Revenge Of Shinobi MegaDrive (1989)



Shinobi Legions Saturn (1995)



Aunque olvidada en los últimos años, la saga *Shinobi* vivió sus mejores momentos a finales de los 80, tanto en recreativa como en **MegaDrive**.



Ficha técnica

- COMPAÑÍA: SEGA
- DESARROLLADOR: OVERWORKS
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: BEAT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- CAPITULOS: 8
- FASES: 17
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 363 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SI
- PVP RECOMENDADO: 59.99€

DualShock 2

○	Ataque Sigiloso	L1	React. Cámara
□	Ataque Espada	R1	Mirilla
✕	Salto	L2	Ninjutsu
△	Ataque Shuriken	R2	Cambio Objetivo
Cruceta	Dirección	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	Dejar Caer

La fiebre *revival* se ha adueñado de **Sega**. Los alienígenas **Toe Jam** y **Earl** aterrizan en **Xbox** tras un largo paréntesis desde su última aparición en **MegaDrive**, **Yu Suzuki** ultima un *Out Run* en 3D para los salones recreativos, y **Overworks** recupera en exclusiva para **PS2** una de las franquicias que encumbraron a **Sega** como una de las grandes en el negocio de las *coin-op*. ***Shinobi*** ha vuelto, y aunque ya no cuenta con el legendario **Joe Musashi** de protagonista, su heredero, el ninja **Hotsuma**, hará un magnífico papel a lo largo de las 17 fases que componen este *beat'em-up* de estética moderna y mecánica clásica. Tan clásica que a más de un usuario podría parecerle algo arcaica. En estos tiempos, en los que hasta los *shooter* como *Devil May Cry* ofrecen notables ingredientes de aventura, el desarrollo de ***Shinobi*** sorprende por su extrema sencillez y lineal mecánica. Desde el primer minuto de juego y hasta la última fase, el jugador toma control de **Hotsuma**, recurriendo a su agilidad sobrehumana y habilidades ninja para avanzar por cada escenario y liquidar a los enemigos que surgen a cada paso. Sólo cuando todos ellos hayan sido destruidos el camino quedará despejado y **Hotsuma** podrá seguir adelante. A pesar del sencillo desarrollo de este ***Shinobi*** moderno, **Overworks** ha construido alrededor suyo un complejo argumento, no exento de momentos dramáticos, con múltiples referencias a la mitología japonesa. Tras acabar con la vida de su propio hermano en un duelo por el liderazgo del clan **Oboro**, **Hotsuma** deberá afrontar sus propios fantasmas interiores, y otros procedentes del mas allá, invocados por un malvado hechicero. Traiciones, reencuentros y *flashbacks* se suceden entre fase y fase, a través de secuencias creadas por ordenador de gran calidad, y magníficamente dobladas al castellano. Desafortunadamente, tal magnitud dramática no se extiende a la mecánica de juego, consistente únicamente en matar, saltar y buscar los *items* ocultos que nos permitan acceder a los numerosos extras que encierra este DVD, incluyendo la posibilidad de jugar como **Joe Musashi**, el incombustible protagonista de anteriores *Shinobi*. Habría sido fantástico encontrar en este juego todas estas máquinas (como ha hecho, por ejemplo, **Namco** con las recreativas clásicas del come-

JEFAZOS DE LEYENDA

Y nunca mejor dicho. Los cuatro demonios convocados por el hechicero **Hiruko Ubusama** para destruir a **Hotsuma** han sido creados por **Sega** inspirándose en la mitología japonesa.





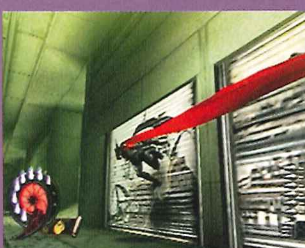


Aunque su diseño es bastante acertado, no hay una gran variedad de enemigos.



La katana de Hotsuma es capaz de cortar un tanque por la mitad.







Más chulo que un 8

El ninja Hotsuma te deslumbrará con su agilidad sobrehumana...

... y su ilimitada chulería. Además de ser capaz de desplazarse a una velocidad difícilmente perceptible para el ojo humano, **Hotsuma** puede caminar por las paredes, encadenar ataques a distintos enemigos y ver como todos mueren todos ellos a la vez, mientras él dedica al jugador una pose de lo más chulesca.

cocos en *Pac-Man World 2*), para que las nuevas generaciones pudieran disfrutar de la peculiar mecánica y tremenda adictivad de las *coin-op Shinobi* y *Shadow Dancer*, o mejor aún, de esa maravilla para **MegaDrive** llamada *Revenge Of Shinobi*. El formato DVD-ROM sobre el que se asienta este ***Shinobi*** para **PS2** habría permitido todos estos excesos y mucho más, pero al final nos tendremos que conformar con este ***Shinobi*** moderno, una galería de ilustraciones y poco más. Por supuesto, no pretendo decir que se trate de una mediocridad de juego, ni mucho menos. **Overworks** ha incluido algunos efectos gráficos realmente brillantes, como el de la interminable bufanda que calza el protagonista, pero en líneas generales, la sensación que te queda tras haber peleado unas cuantas fases con ***Shinobi*** es la de ver un juego con tremendas posibilidades, el descendiente de una saga mítica, pero que se ha quedado finalmente en un *beat´em-up* simpático y sencillote, pero carente de ambición. Un juego con nulas esperanzas de competir con *Devil May Cry* o *Rygar*, pero al que hay que agradecer que no traicione el espíritu de sus dignos predecesores. Eso, en los tiempos que corren, ya es un auténtico lujo. ▮



MAGIA NINJITSU

Al igual que **Joe Musashi**, el ninja protagonista de las anteriores entregas de *Shinobi*, **Hotsuma** puede recurrir a la magia para destruir a sus enemigos.

<Sega apuesta fuerte por recuperar sus sagas clásicas. ¿Veremos un nuevo Golden Axe?>

SHINOBI

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El diseño de los personajes.
- [+] Algunos efectos gráficos, como el de la bufanda.
- [−] Mecánica demasiado simple para el gusto actual.
- [−] No han incluido ningún Shinobi clásico.

GRÁFICOS: La excelente animación y acabado de los personajes contrasta con la nula vistosidad de algunos escenarios.	7.9
AUDIO: Yuzo Koshiro...¿Donde estás?. La música no esta mal, pero ni roza la calidad de la música del Shinobi de MD o el de GameGear.	7.8
JUGABILIDAD: La progresiva dificultad acabará por asfixiarte, pero al menos el control del personaje es impecable.	8.4
DURACIÓN: Overworks ha incluido unos cuantos extras, aunque habría sido genial incorporar unos cuantos clásicos.	8.0

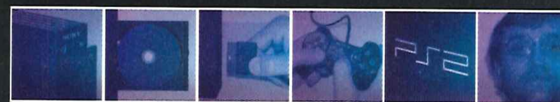
CONCLUSIÓN

Overworks ha actualizado con encomiable fidelidad el patrón de los Shinobi clásicos. Tanto, que les ha salido un juego demasiado sencillote y plano. Devil May Cry es ampliamente superior.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.3 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



por << De Lúcar >>







Los rivales no se andan nunca con chiquitas. En multitud de ocasiones, marcaremos gol pero nos dejarán su tarjeta de visita. Los árbitros mirarán para otro lado... mientras no seas tu quien haga la falta.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3

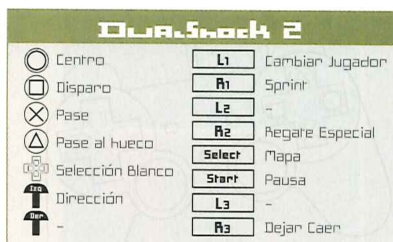
No es PES, pero ha evolucionado mucho





FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: MAJOR
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- EQUIPOS: 68
- EDITOR: SÍ
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 678 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 59.95€

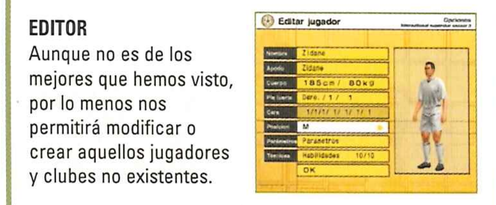


DualShock 2

○	Centro	L1	Cambiar Jugador
□	Disparo	R1	Sprint
✕	Pase	L2	-
△	Pase al hueco	R2	Regate Especial
✜	Selección Blanco	Select	Mapa
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	Dejar Caer

Aunque en los últimos tiempos la saga *Pro Evolution Soccer* ha acaparado toda la atención de los medios y el público, hace algunos años eran los *ISS* los que representaban a **Konami** en lo futbolístico. Con los distintos saltos en *bits* que fueron dando las consolas, *International Superstar Soccer* fue perdiendo su posición de privilegio y desde entonces está luchando por alcanzar los puestos de mérito. ***ISS3*** es el último intento y, de lejos, el que más opciones tiene de atraer la atención del público, aunque siga estando lejos de la oferta y calidad de los grandes monstruos del género: *PES2* y *FIFA*. Lo que nadie podrá negarle es la importante mejoría en temas de jugabilidad y su constante afán por añadir elementos novedosos a un género tan poco ingenioso como son los juegos de fútbol. ***ISS3*** es más que un simulador, un *arcade* y por eso permiten algunas licencias que aportan mayor espectacularidad, pero que pueden hacer el juego algo más automático. Nos referimos, sobre todo, a los regates especiales pulsando un botón, aunque podría ser extensible a otro tipo de rutinas en el control. En cualquier caso, aunque más predecible en la acción, por lo menos han conseguido que sea el *ISS* más jugable de los últimos años. En lo que nos ha sorprendido de manera muy grata es en las novedades, tanto como para pedir a los otros juegos de fútbol que se apunten a algunas de ellas. Para empezar, han recuperado sus tradicionales retos, esas pruebas en las que teníamos que resolver un partido con unas condiciones desfavorables y en un tiempo limitado. Ya no son como aquellos de **Super Nintendo**, casi siempre partidos históricos, pero por lo menos sí se han estrujado el cerebro. Jugar en desventaja numérica, contra rivales pletóricos de fuerza, con el árbitro en contra o marcar un determinado tipo de gol (como desde el centro del campo), son algunos ejemplos de estos nuevos retos. Además, **Konami** ha ingeniado un nuevo sistema de puntos que luego se pueden convertir en nuevos movimientos especiales, habilidades o hasta componentes para hacernos nuestro propio estadio. Superar los retos supone un aliciente extra, pero no quedan aquí las novedades.

ISS siempre se ha asociado a selecciones nacionales pero en ***ISS3*** se han añadido una serie de equipos que podríamos catalogar de clubes. No son muchos y son figurados, pero podremos editarlos a nuestro antojo y com-



EDITOR

Aunque no es de los mejores que hemos visto, por lo menos nos permitirá modificar o crear aquellos jugadores y clubes no existentes.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Todo por el espectáculo

ISS3 es un *arcade* y por eso se permite lujos como tomas especiales para determinados movimientos o regates especiales pulsando un botón. Algunos de estos espectaculares recursos técnicos han de adquirirse con los puntos ganados en el juego.



<En muchos aspectos no es comparable a PES2 o FIFA, pero su ingenio y sus novedades podrían mejorar mucho a sus competidores>

Detalles

ENTRENADORES
Es una anécdota sin mayor importancia, pero en ***ISS3*** han adquirido mayor protagonismo. Protestan, gesticulan, celebran los goles, etc.

ÁRBITROS
Son muy rigurosos, sobre todo con nosotros. En ocasiones, son tan descarados que son la verdadera dificultad.



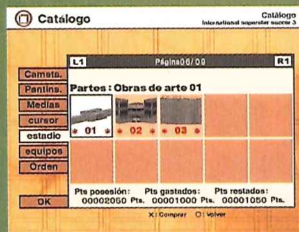


EXTRAS • EXTRAS • EXTRAS • EXTRAS • EXTRAS • EXTRAS • EXTRAS

Puntos
Los lograremos al ganar partidos y competiciones. Con ellos podremos comprar cosas casi impensables.



Tienda
Podremos comprar desde indumentarias hasta movimientos especiales o partes del campo.



Estadio propio
Tras comprar los elementos necesarios, podremos hacernos nuestro propio estadio. Una pasada.



prarle desde una indumentaria propia hasta movimientos y un estadio propio diseñado a nuestro gusto. También resulta interesante el nuevo formato de estructura del juego y nos ha gustado la idea de eliminar grados de dificultad una vez que ganemos un torneo en ese nivel. Por ejemplo, si ganas la Copa América en el nivel de dificultad Fácil, ésta desaparece. Lo hemos visto en algunos juegos de conducción pero jamás en uno de fútbol.
Cambiando de tercio y pasando a la jugabilidad, ***ISS3*** es un juego en el que al principio cuesta pillarle el tranquillo pero que luego es mucho más rutinario que los demás. En los primeros partidos, tendremos problemas para robar el balón, avanzar, pasar, meter un gol... para todo, vamos. Pero, básicamente, es sólo un problema de distancias que, tras unas partidas, llegaremos a manejar de tal forma que no tardarán en llegar las goleadas. Desde fuera del área es complicado sorprender al portero (no como en *ISS2*) pero, una vez dentro, sólo una catástrofe puede hacernos fallar. Con el aumento de dificultad variará bastante el guión, sobre todo porque el árbitro parece un familiar del equipo contrario, pero sigue siendo un juego rutinario. Si encima abusamos de los regates automáticos, puede convertirse en un auténtico anuncio de **Nike** con todos los jugadores haciendo lo imposible.
Resumiendo, *ISS3*, aún con sus defectos y sus exageraciones, nos ha gustado por su enorme ingenio a la hora de evolucionar un género tan poco dado a las novedades como es el del fútbol. Hay mejores juegos de este deporte, pero por ahora en ninguno encontraréis algunas de las cosas que se ofrecen en ***ISS3***. Ya por eso merecería la pena tenerlo en cuenta, pero si lo comparamos con su antecesor, la evolución es tan importante que merecería una nota sobresaliente. Por desgracia, la calidad y oferta de sus rivales agranda la distancia entre ellos, pero, por primera vez, creemos que es posible que en el futuro se codee con los grandes. ■

No han logrado plasmar el parecido físico de los jugadores reales, pero en algunos sí, como en el caso de Totti.





RETOS
Son un montón de pruebas con una dificultad muy elevada. Algunos, por ejemplo, nos exigirán incluso marcar desde el centro del terreno de juego. Casi nada.

I.S.S. 3

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] La nueva estructura de retos y puntos.
[+] Es mucho más jugable y divertido que ISS2.
[−] Es más rutinario y automático que otros juegos.
[−] La inteligencia de los rivales es algo limitada.

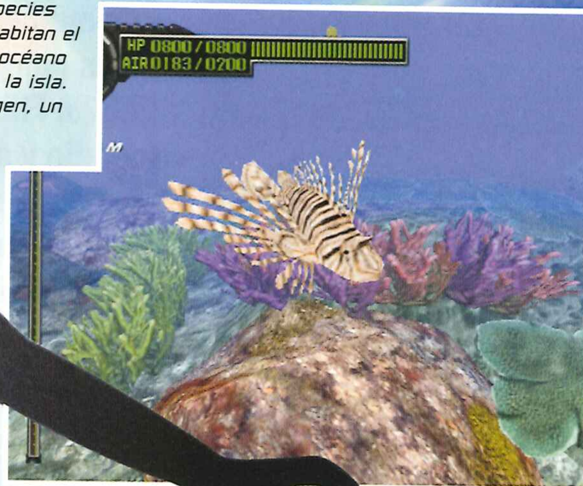
GRÁFICOS: No hay grandes diferencias con respecto al anterior, aunque se han mejorado bastante algunas cuestiones y es vistoso.	8.6
AUDIO: Sin llegar a la calidad de los comentarios de FIFA, son mucho mejores que los del Pro Evolution Soccer. Que tomen nota.	9.0
JUGABILIDAD: Aunque no tenga la calidad de PES2, han logrado un juego entretenido. Al principio cuesta, pero luego es algo rutinario.	8.5
DURACIÓN: Los retos, el nuevo sistema de puntos, los partidos con apuestas y demás novedades añaden muchas horas de juego.	8.8

CONCLUSIÓN
Aunque no sea tan bueno como los grandes del género, por lo menos han aportado novedades de interés y han superado de lejos lo que ofrecían en la anterior entrega. Hay esperanza.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
8.6 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

por << Dani3po >>





Bellas especies marinas habitan el fondo del océano que rodea la isla. En la imagen, un pez tigre.





EVERBLUE 2

Aventuras a 50 metros de profundidad



http://www.everblue2.com

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: CAPCOM
- DESARROLLADOR: ARIKA
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: AVENTURA
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1
- MUNDOS: UNA ISLA
- VIDAS: AIRE Y VIDA
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS/-
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 1034 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 65.95€

DualShock 2

○	Abrir Menú	L1	Sónar
□	-	R1	-
✕	Aceptar	L2	Hacer Foto
△	Cancelar	R2	Acelerar
Cruceta	-	Select	Mostrar Datos
Izq	Nadar	Start	Mostrar Posición
Der	Mover Luz	L3	-
		R3	-

Los programadores japoneses de **Arika**, conocidos por su saga de lucha *Street Fighter EX*, crearon hace más de un año uno de los juegos más originales del catálogo de **PlayStation 2**, *Everblue*. Se trataba de un simulador de submarinismo, algo pocas veces visto en una consola (me vienen a la mente títulos como *Diver's Dream*). El protagonista de esta nueva aventura bajo el mar es el mismo, **Leo**. Un año después de salvar a los habitantes de la isla *Daedalus*, se encuentra buscando un antiguo tesoro en las aguas del mar **Caribe** junto a su amigo **Scott**. Una tormenta les sorprende y terminan naufragando, pero consiguen llegar (casi) sanos y salvos a una isla turística. Aquí comienza realmente la odisea. La primera imagen que tendremos del juego será algo extraña, por lo poco acostumbrados que estamos a estas alturas a los gráficos bidimensionales. Como si de una aventura gráfica se tratara, se nos presentará un escenario por el que manejaremos un puntero para hablar con los personajes, interactuar con los objetos o entrar en los edificios. Y es que el desarrollo de ***Everblue 2*** cuenta con dos partes claramente diferenciadas: cuando estemos en la superficie participaremos en una especie de aventura con algunos elementos de *RPG*, y cuando nos sumerjamos manejaremos a nuestro protagonista bajo una perspectiva real en primera persona mientras avanza por las profundidades marinas resolviendo todo tipo de enigmas. Para ayudarnos en nuestra misión contamos con todo tipo de personajes que nos ayudarán, comenzando por una pizpireta jovencita que nos dará la bienvenida a la isla. Tras una sencilla prueba, entraremos a formar parte de un grupo de buceadores aficionados llamdos «Amigos», que pretenden conservar el entorno que rodea a su bella ciudad isleña. Frente a ellos se encuentra una misteriosa organización que intenta convertir los caladeros próximos en meras fuentes de riqueza. Para evitarlo deberemos cumplir una serie de variadas misiones que nos encomendarán los habitantes de la isla: desde encontrar un carné perdido en el fondo del mar a conseguir una fotografía de una especie marina en concreto. Cuando nos encontremos debajo del agua nuestra principal herramienta será el sónar. Con él podremos detectar la presencia de objetos de cualquier material (dependiendo del tipo de sónar que utilicemos). Según el pitido del mismo, sabremos si nos encontramos más o menos cerca del tesoro en cuestión. Con el dinero que ganemos por la venta de estos objetos y el que recibamos al cumplir las misiones, podremos ir mejorando nuestro equipamiento (traje, aletas, oxígeno, aletas) y así seremos capaces de adentrarnos en nuevas zonas cada vez más profundas y durante más tiempo, además de poder luchar contra las corrientes marinas y acarrear más peso. Esto se tornará de vital importancia cuando comencemos a investigar en estructuras sumer-



Everblue 1
La primera entrega de esta saga no llegó a aparecer en **EE.UU.**, aunque sí en **Europa**. Era muy similar, aunque más limitado.

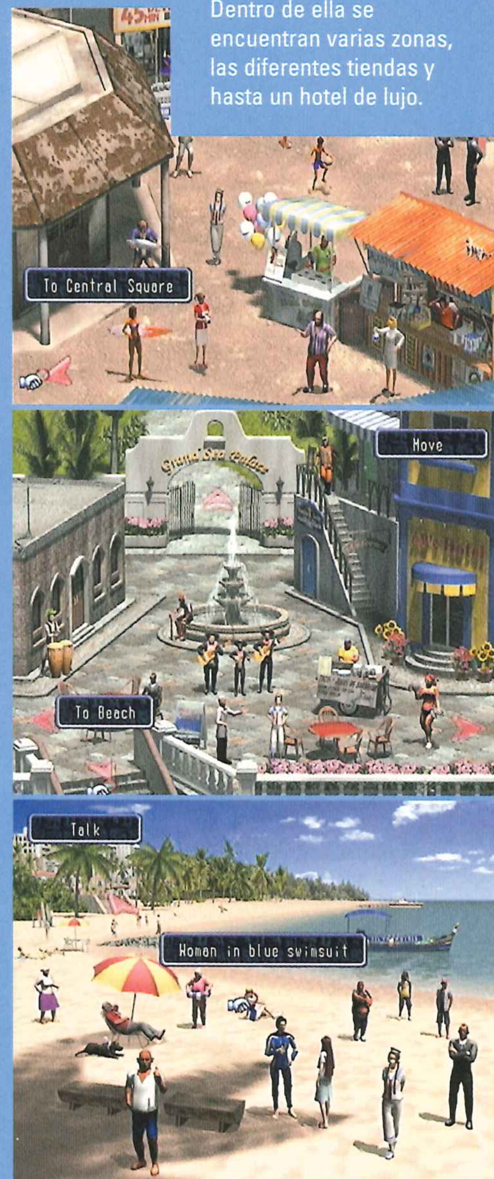
Algunos de los animales marinos, a pesar de su belleza, pueden resultar peligrosos para nuestro protagonista si se acerca demasiado. Además, no cuenta con ningún tipo de método de defensa.



Valencia

Paraíso... de las flores

Los responsables de la versión europea de ***Everblue 2*** han traducido el nombre de la isla donde se desarrolla la acción (Valentir en el original) como la capital del Turia. Dentro de ella se encuentran varias zonas, las diferentes tiendas y hasta un hotel de lujo.



Detalles



ACUARIO

Cada nueva especie marina que descubramos pasará a formar parte de nuestra enciclopedia oceanográfica particular.



ÁLBUM DE FOTOS

Las instantáneas que consigamos quedarán grabadas, tras el correspondiente revelado, en esta opción.



CÁMARA

Al comienzo de la aventura una periodista de una revista de submarinismo nos entregará esta cámara sumergible.



TESOROS

Cuando encontremos un objeto sumergido no sabremos identificarlo hasta que lo llevemos a la oficina de la superficie.

<Lo más llamativo del juego son las misiones que se desarrollan en el interior de barcos o aviones hundidos>

gidas, tales como barcos o aviones hundidos. Estas misiones son sin duda las más interesantes del juego, ya que mientras recorremos estos lugares deberemos abrir puertas, encontrar el camino correcto e incluso resolver pequeños *puzzles*. Al comienzo del juego todas nuestras incursiones en las cálidas aguas del **Caribe** que rodea a la isla las tendremos que comenzar desde la playa, pero más adelante la chica que nos acompaña nos prestará su barca para que podamos elegir el punto de inmersión que queramos. Otras opciones que se nos presentarán en el desarrollo del juego serán, por ejemplo, organizar una subasta con los objetos que hayamos encontrado en el mar y así obtener una buena cantidad de dinero, fabricar *items* de utilidad a partir de materiales en la tienda creada para ello o construir nuestro propio acuario virtual. Además, habrá carreras submarinas y competiciones en las que deberemos encontrar un tesoro determinado dentro de un tiempo límite, mientras otros submarinistas rivales intentan lograr el mismo objetivo. Técnicamente el juego de **Capcom** y **Arika** no ofrece grandes sorpresas ni nada que no hayamos visto. Por un lado, las pantallas que recrean la isla son muy vistosas, aunque no tienen mucho mérito al ser escenarios inanimados. Los personajes son figuras prerenderizadas; nada que no se pudiese hacer en la anterior consola de **Sony**. Las misiones subacuáticas se encuentran recreadas con un motor en tres dimensiones bastante llamativo, que pone ante nuestros ojos una gran variedad de habitantes oceánicos, aunque la distancia de visión sea bastante limitada (no sabemos si por la falta de maestría de los programadores o por la intención de emular la sensación de estar debajo del agua). ***Everblue 2*** no es un juego que pretenda llegar a un espectro muy amplio de público, pero lo que hace lo hace bien. Pruébalo antes de comprarlo.

Uno de los habitantes del pueblo nos pedirá que encontremos instrumentos musicales.

EVERBLUE 2

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Una experiencia relajada y diferente.
- [+] Los toques de RPG amenizan el desarrollo.
- [–] Gráficamente no pasa de correcto.
- [–] Puede llegar a hacerse repetitivo.

GRÁFICOS: La isla se encuentra realizada con gráficos estáticos muy resultones. El fondo marino se hace algo monótono.	8.5
AUDIO: Dentro de los efectos de sonido destaca la respiración del personaje. Las melodías de la isla son muy animadas.	8.7
JUGABILIDAD: Los que busquen acción se verán defraudados. Un desarrollo pausado y que requiere mucha dedicación.	8.8
DURACIÓN: La mecánica del juego hace que podamos explorar el mar sin ningún tipo de límite. Además, hay decenas de misiones.	8.7

CONCLUSIÓN

Everblue 2 lleva a sus últimas consecuencias la propuesta de su antecesor: un simulador de submarinismo relajado, con grandes dosis de exploración y recompensas para los más pacientes.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.6 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

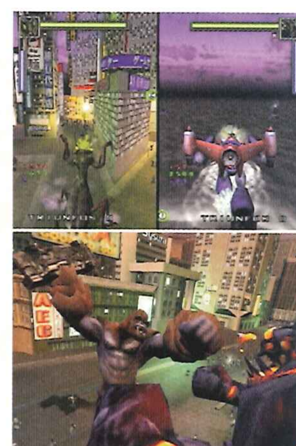


por << Nemesis >>

<Las doce criaturas de War Of The Monsters podrían haber salido perfectamente del taller de Ray Harryhausen>

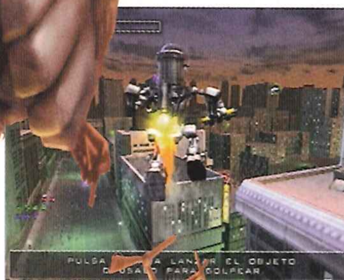


Kineticlops es un ser eléctrico capaz de fundir las baterías a cualquiera que se ponga a tiro de sus brazos voltáicos.





Algunas de las ciudades, como Las Vegas, son perfectamente reconocibles.





Elige diferentes trajes para un mismo personaje: Congar Vs. Metal Gongar.

WAR OF

Protagoniza tu propio filme







Dos colosos de piedra frente a frente: Magmo, la criatura volcánica, frente a Agamo, un descomunal ídolo de piedra.





Además del duelo frente a otros mutantes, la aventura central te enfrentará a unos cuantos final bosses.



Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: INCOG INC
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: BEAT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- PERSONAJES: 8+2 SECRETOS
- ESCENARIOS: 13
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 66 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59,99€

DualShock 2

○	Acción	L1	Apuntar Enemigo
□	Ataque/Disparo	R1	Apuntar Enemigo
✕	Saltar	L2	Vista Libre
△	Ataque Fuerte	R2	Bloquear
Cruceta	Dirección	Select	Provocar
Stick Izq.	Dirección	Start	Pausa
Stick Der.	Mirar	L3	-
		R3	-

La última producción de **Incog Inc**, creadores de *Twisted Metal Black*, no pasará a la historia por su originalidad, pero sí por ofrecer una de las más notables aproximaciones al género cinematográfico de monstruos gigantes, lo que los japoneses conocen como *Kaigu-Eiga*. Los filmes de *Godzilla*, *King-Kong* y las maravillas surgidas de las prodigiosas manos del maestro **Ray Harryhausen** son la fuente de inspiración de este *beat'em-up* para uno o dos jugadores, heredero de títulos míticos como *Rampage* o *King Of The Monsters*. Al igual que en aquellos clásicos, ***War Of The Monsters*** te meterá en el pellejo de un mutante para protagonizar apocalípticas peleas entre dos, tres y hasta cuatro descomunales criaturas, reduciendo las ciudades a escombros y a sus habitantes en pulpa. La intención de **Incog** no ha sido otra que la de homenajear los clásicos de la ciencia ficción de serie B de los años 50 y 60 y, de paso,



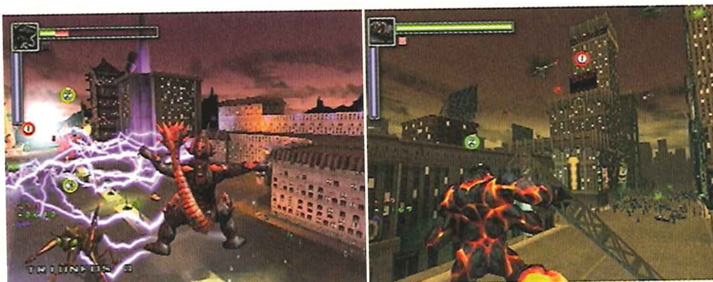
POR TIERRA Y MAR
E incluso Aire, en el caso de la pareja de dragones. Ni siquiera el mar puede detener una pelea. Además podrás utilizar un petrolero como improvisada estaca con la que aporrear la cabeza de tu adversario.



Brutos Mecánicos contra mutantes

Y alienígenas, aberraciones atómicas, seres mitológicos...
Los gobernantes de la tierra se las prometían felices al derrotar la invasión alienígena. Lo que no podían sospechar es que el combustible de aquellas naves extraterrestres derribadas pudiera actuar como un potente agente mutante, provocando la aparición de diez descomunales criaturas...





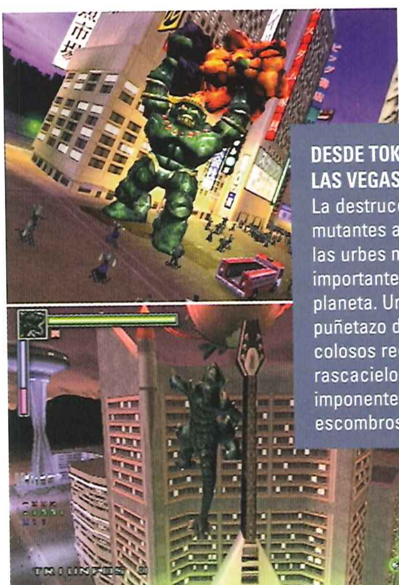
THE MONSTERS

de serie B con los «clones» de King Kong, Godzilla...

permitirnos disfrutar con la morbosa destrucción de urbes de la talla de **Tokio** o **Las Vegas**. Rascacielos, casinos, casas... ciudades enteras se derrumbarán como castillos de naipes ante el peso de estos diez colosos. En la pantalla de selección encontrarás un mecha sospechosamente parecido a **Mazinger Z**, el lagarto gigante **Togera** o el gorila **Congar**. Sin desembolsar un sólo Euro en derechos, **Incog** ha reunido todos los estereotipos del

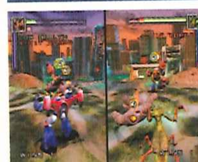
<Incog Inc ha creado un digno sucesor de clásico de la talla de Rampage o King Of The Monsters>

género *Kaigu-Eiga* y los ha rodeado de metrópolis rebosantes de vida, en las que podrás apreciar el tráfico de coches y transeuntes mientras combates a brazo partido a una pareja de dragones de 30 metros de altura. Al igual que sus predecesores, ***War Of The Monsters*** intenta reproducir toda la magnitud y espectacularidad de las películas de *Godzilla* y compañía, pero no lo consigue del todo por una cuestión de aplastante lógica. Para causar la misma impresión que sus homónimos cinematográficos y plasmar las colosales dimensiones de los mutantes, habría sido necesario situar el punto de vista desde la altura de los aterrados transeuntes, con la consiguiente pérdida de jugabilidad y la imposibilidad de ver mas allá de la pierna de tu personaje. **Incog Inc** se ha decantado por situar la cámara a media altura, volviendo transparentes a todos aquellos edificios que entorpecen la visión entre el jugador y su personaje. Unos indicadores numéricos muestran en todo momento la situación de los mutantes enemigos a lo largo de 13 extensos mapeados que componen la aventura central, que se acompaña de tres minijuegos y el ilimitado potencial que ofrece el modo para dos jugadores, al que se ha dotado de una original y efectiva modalidad de *split screen* que se fusiona en una sola pantalla cuando los dos humanos están suficientemente cerca. Aún esperamos el juego de monstruos definitivo, pero éste es la mejor aproximación vista hasta la fecha.



DESDE TOKIO A LAS VEGAS
La destrucción de los mutantes alcanzará las urbes más importantes del planeta. Un sólo puñetazo de estos colosos reducirá los rascacielos más imponentes en simples escombros.

Detalles



DOS JUGADORES
Uno de los mejores aspectos de ***WOTM*** es su pantalla partida, que se convierte en una sola con la proximidad de los jugadores.



VIVA EL CONSUMISMO
Cada fase superada de la aventura central te proporcionará una buena cantidad de puntos para canjear por trajes...



... O TRES MINIJUEGOS
Un consejo para los minijuegos: no elijas Gran Trío, es penoso.

WAR OF THE MONSTERS

LO MEJOR Y LO PEOR
- [+] El look a lo ciencia ficción de los años 50-60.
- [+] Sensacionales gráficos, rebosantes de detalle.
- [−] Ausencia de un modo para cuatro jugadores.
- [−] El minijuego Gran Trío es un ladrillo.

GRÁFICOS: Tanto las ciudades como los monstruos son una verdadera maravilla. Las mejores demoliciones que hayas visto jamás.	9.1
AUDIO: La banda sonora plasma con bastante éxito el estilo de la ciencia ficción de los años 50-60. Voces en castellano.	8.4
JUGABILIDAD: Los edificios jamás entorpecen la visión. Frente a varios enemigos a la vez, el personaje se hace algo incontrolable.	8.5
DURACIÓN: En modo Fácil no te costará demasiado llegar al final del juego. Los trajes extras y los minijuegos alargarán tu interés.	8.0

CONCLUSIÓN
Siendo muy superior al reciente Godzilla de GC, WOTM está a la cabeza de los simuladores de Kaiju-Eiga, pero seguimos esperando un juego que plasme toda la espectacularidad de las películas.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
8.8 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL


por << The Elf >>











Si obedecemos las leyes de la física descarrilaremos a nuestros rivales.



The Kabuki es uno de los 50 trenes ocultos que podremos conseguir.

Detalles



¡DESCARRILADO!
Para volver a la vía rápidamente tendréis que mover de Izda. a Dcha. el *stick* analógico derecho.



ACELERÓN
Si arrancáis en el momento justo, saldréis con más velocidad que vuestros rivales.



80 TRENES
Al principio sólo habrá 30, pero poco a poco iremos consiguiendo el resto.

X-TREME EXPRESS

El Arcade de Syscom inaugura el género ferroviario en Europa



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: MIDAS INTERACTIVE
- DESARROLLADOR: SYSCOM ENT.
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: CONDUCCIÓN TRENES
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- ESCENARIOS: 10
- TRENES: 80
- RETOS: 30
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- MEMORY CARD: 90 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 29.95€

DualShock 2

○ Freno Emergencia	L1	Desvío Izda.
□ Cámara	R1	Desvío Dcha.
✕ Disparo	L2	–
△ Identificador	R2	Freno Emergencia
Cruceta –	Select	–
Izq Acelerar/Frenar	Start	Inicio/Pausa
Der Contrapeso Tren	L3	–
	R3	–

Aunque los pocos seguidores de este género hubiéramos preferido que el primer juego de trenes de **PS2** en llegar a **Europa** fuera algún *Densha De Go!*, hay que reconocer que la saga *Tetsu-One Densha De Battle!* de **Syscom** también goza de cierto prestigio en **Japón**. ***X-treme Express World Grand Prix*** es la versión europea de la segunda entrega de la serie ferroviaria de **Syscom** y en ella se dan cita un total de 80 trenes, ficticios pero sospechosamente reales, de todo el mundo. El modo principal del juego (*Grand Prix*) nos invitará a competir en un total de 10 circuitos contra otros cinco trenes y quedar en los primeros puestos para seguir avanzando. Al principio el control de los vehículos nos parecerá extraño pero una vez cogido el tranquillo del cambio de vía, la colisión con otros trenes y el contrapeso para no descarrilar en las curvas nos encontraremos ante un *Arcade* de conducción de lo más divertido, adictivo y jugable. Además se ha incluido una modalidad llamada *Tour* que nos planteará una serie de divertidos retos que nos recompensarán con nuevos trenes. El motor gráfico de ***X-treme Express WGP*** es sólido, correcto y estable aunque parco en detalles y variedad. Si te apasionan las curiosidades lúdicas japonesas y los trenes, te aseguro que te gustará. ■

2 JUGADORES
Podrás correr a pantalla partida con o sin rivales, elegir el momento del día y hasta la climatología. Muy divertido.





EL MODO TOUR
En esta modalidad nos esperan un total de 30 retos tan divertidos como quedar el primero sin colisionar con los demás trenes, alcanzar la meta cambiando de vía sólo cinco veces, golpear en la parte posterior a los otros cinco participantes antes de llegar a meta, frenar con precisión casi milimétrica en una estación... Por cada reto conseguido obtendremos un nuevo tren.

X-TREME EXPRESS

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El desarrollo es muy divertido y adictivo.
- [+] La posibilidad de conseguir 50 nuevos trenes.
- [–] Esquema y posibilidades de juego muy básicos.
- [–] Los duelos de trenes no atraerán a todos.

GRÁFICOS: El motor gráfico es sólido y estable pero muy básico. Buena sensación de velocidad y diseño de trenes correcto.	7.8
AUDIO: Los efectos de sonido están muy logrados y la banda sonora, típica de juego japonés, cumple su cometido pero aturde.	7.8
JUGABILIDAD: Una vez que nos hagamos con el control del tren no pararemos hasta acabar el juego y conseguir todos los retos.	8.4
DURACIÓN: Con el tren correcto no tardaremos en completar los diez circuitos. Pero conseguir los 50 trenes ocultos llevará tiempo.	8.4

CONCLUSIÓN
X-treme Express es un divertido y original juego de carreras que sólo llamará la atención de los amantes de las curiosidades de origen japonés y los trenes. El precio de venta es atractivo.

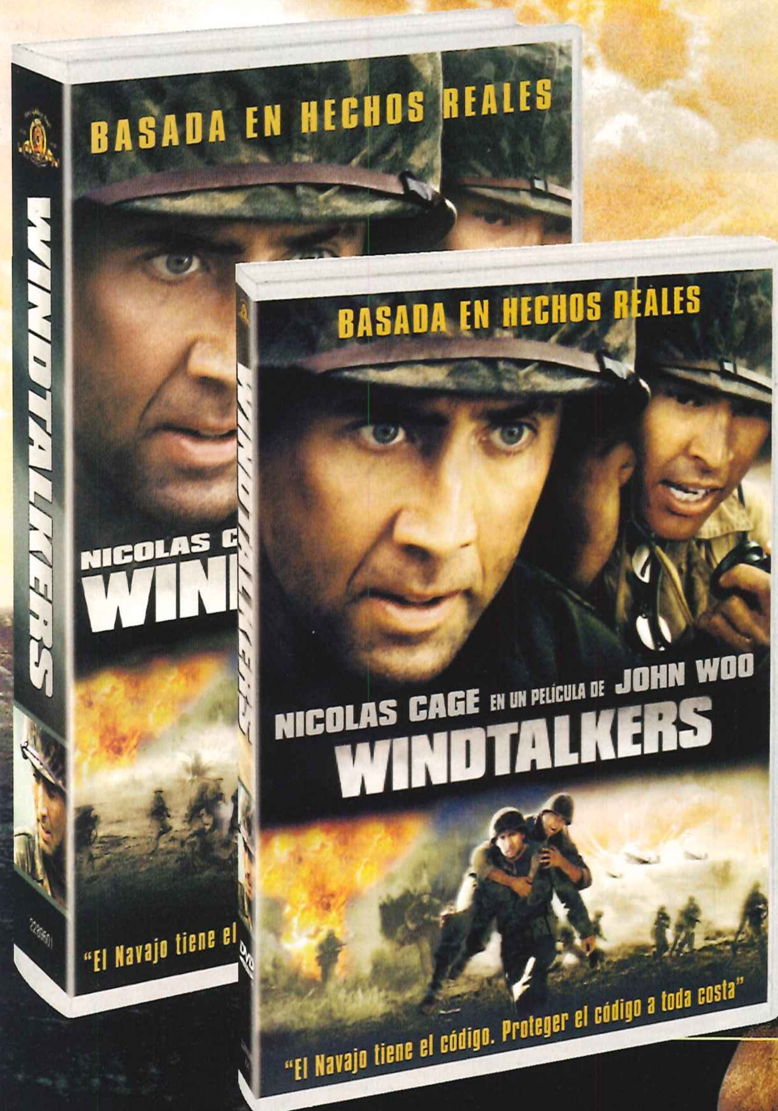
PlayStation.2 Revista Oficial · España
8.0 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

NICOLAS CAGE
WINDTALKERS

Del director de Misión Imposible 2

A LA VENTA EN VÍDEO Y DVD

Repleta de acción, basada en hechos reales



CONTENIDOS DEL DVD

- Cómo se hizo
- Especial Televisión "Windtalkers Bravo"
- Comentarios de Nicolas Cage y Christian Slater
- Comentarios de Roger Willie, y Albert Smith (hablando en Navajo)
- Galería de fotos

SONIDO 5.1





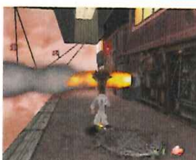




por << R. Dreamer >>

<Humor y plataformas en un título con un apartado técnico correcto>

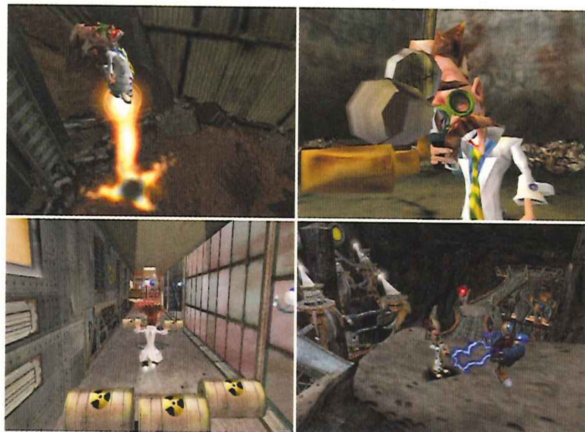
Plataformas



OBSTÁCULOS
Muto tendrá que sortear todo tipo de trampas para avanzar dentro de cada nivel del juego.



SUPER BAZOOKA
Dentro del arsenal del simpático **Dr. Muto** podrás encontrar un potente *bazooka* para eliminar a los enemigos con contundencia.





Dr. Muto reivindica en PlayStation 2 el estilo humorístico de juegos clásicos de plataformas al estilo de Earthworm Jim.



ARMAS
Al comenzar el juego cuentas con una pistola para eliminar enemigos y una curiosa arma que te permite atrapar el ADN de algunas de las criaturas.



DR. MUTO

Un plataformas sin grandes pretensiones



Ficha Técnica

- **COMPAÑÍA:** MIDWAY
- **DESARROLLADOR:** MIDWAY
- **DISTRIBUIDOR:** VIRGIN PLAY
- **PAÍS DE ORIGEN:** ESTADOS UNIDOS
- **GÉNERO:** PLATAFORMAS
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1
- **NIVELES:** 22
- **VIDAS:** 1
- **TEXTO-DOBLAJE:** CASTELLANO-CAST.
- **NIVELES DIFICULTAD:** 1
- **MEMORY CARD:** 121 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** SI
- **PVP RECOMENDADO:** 59.95€

DualShock 2

○	Disparo	L1	Strafe
□	Capturar ADN	R1	Strafe
✕	Salto	L2	Información
△	Mutación	R2	Cámara
Cruceta	Menú Mutaciones	Select	Misiones
Izq	Dirección	Start	Pausa/Menú
Der	Cámara	L3	-
		R3	Primera Persona

△✕□○ **Midway** se aventura dentro del género de plataformas con un juego que destaca por su marcado estilo humorístico. Aunque no llega a la brillantez de la que hizo gala en su día la obra de **David Perry**, *Earthworm Jim*, en ***Dr. Muto*** toda ha sido concebido para provocar la hilaridad del jugador, desde las secuencias hasta infinidad de detalles a lo largo del juego. La historia comienza cuando el protagonista, un científico loco que vive al margen de la sociedad, recibe el encargo de desarrollar una nueva fuente de energía y en su lugar acaba destruyendo su propio planeta. Una vez comenzado el juego, su misión consistirá en recuperar la información y el material necesario para reconstruir el planeta. Con la ayuda de una Inteligencia Artificial y diversas máquinas de su invención, el **Dr. Muto** se pondrá manos a la obra. Desde su telescopio estará en disposición de visitar cuatro planetas, en los que se encuentran los materiales necesarios para llevar a cabo la reconstrucción y, por supuesto, una legión de enemigos que tratarán de impedírselo por todos los medios. Para sortear toda serie de peligros, **Muto** cuenta con dos armas diferentes. Una le permitirá volar a todo bicho viviente que se cruce en su camino, la otra capturar el ADN de las criaturas que pueblan esos cuatro mundos. De esta forma podrá asimilar las diferentes formas de vida para después transformarse en todo tipo de animales y utilizar sus habilidades para seguir avanzando. El juego se desarrolla en un entorno 3D, que aunque no llega a ser brillante sí es técnicamente correcto, que se combina con zonas en dos dimensiones ofreciendo dos estilos bien diferenciados de juego. **Dr. Muto** está traducido y doblado al castellano, que aunque no sea imprescindible para un título de este género, siempre se agradece. Por lo demás, los amantes de las plataformas tienen una oportunidad de disfrutar con un juego bien hecho aunque sin llegar a ser un *megahit*.



MUTANTE
Durante la aventura puedes capturar el ADN de diversos bichos para transformar al **Dr. Muto** en todo tipo de seres y animalillos, un ratón, un orangután, una araña...

DR. MUTO

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Poder jugar con un juego de plataformas que rescata el estilo clásico del género.
[−] Técnicamente es un título correcto, aunque carente de brillantez en todos sus apartados.

GRÁFICOS: Un diseño original para los personajes, aunque bastante simple para los escenarios que se mueven con fluidez.	8.0
AUDIO: Voces en castellano, que siempre se agradece, y una banda sonora que remarca el estilo humorístico del juego.	8.0
JUGABILIDAD: Dr. Muto hace gala de los elementos clásicos de las plataformas aunque sin explotar al máximo su calidad.	7.5
DURACIÓN: Es un juego de duración media, pero su vida puede prolongarse recogiendo todos los objetos de cada misión.	7.1

CONCLUSIÓN

Dr. Muto será bien recibido por los seguidores del género plataformas, aunque sin llegar a la calidad de los grandes títulos que nos ha brindado este género. Curioso pero sin pretensiones.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

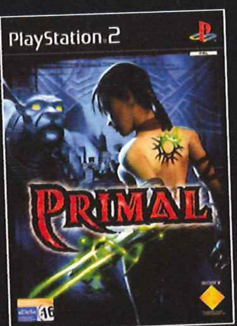
7.7 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

PRIMAL

Todos tenemos un lado oscuro.

Tu lado oculto.
El que te hace luchar.
Arriesgando tu vida.
Mostrando tu fuerza.
Ocultos en otra dimensión.
Los demonios acechan.
Orden o caos.
Tienes un compañero.
Donde quiera que vayas, irá contigo.
Gárgola por fuera.
Guerrero por dentro.





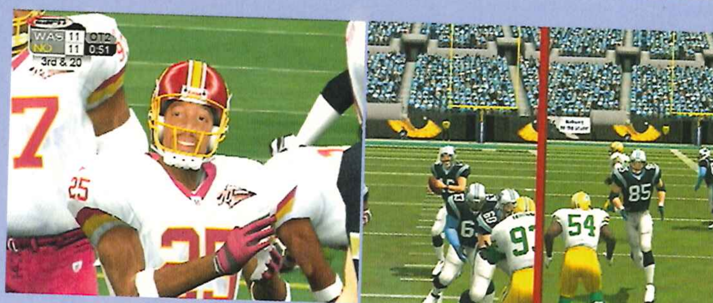
PlayStation 2

INSTINTO DESAFIO EL OTRO LADO

Retransmisión Televisiva

Con licencia de ESPN

En el juego se deja notar la presencia de la cadena televisiva *ESPN* tanto en las secuencias como en la sucesión de repeticiones ofrecidas. Los comentarios y presentaciones también corren a cargo de los locutores de la cadena de televisión.



Detalles



JUGADORES
El programa incluye una amplia base de datos, con todo lujo de detalles, sobre los jugadores que componen las plantillas de la NFL.



EQUIPOS
Además de los equipos que actualmente componen la NFL se incluyen algunos de los clubes que han hecho historia.



EDITOR
El editor permite modificar tanto aspectos físicos como todo tipo de protecciones en el casco y en el resto del atuendo.

La serie de Sega dedicada al fútbol americano llega a PS2 y a otros soportes siguiendo los pasos de NBA 2k3.









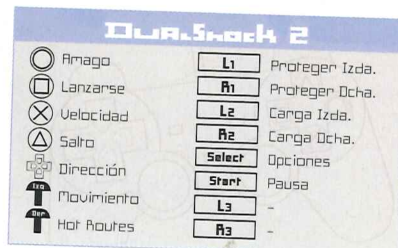
NFL 2K3

Sega sigue abriendo fronteras



Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: SEGA SPORTS
- DESARROLLADOR: VISUAL CONCEPTS
- DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- JUGADORES: NFL
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 635 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€



DualShock 2

○	Amago	L1	Proteger Izda.
□	Lanzarse	R1	Proteger Dcha.
✕	Velocidad	L2	Carga Izda.
△	Salto	R2	Carga Dcha.
Cruceta	Dirección	Select	Opciones
Stick izq.	Movimiento	Start	Pausa
Stick der.	Hot Routes	L3	-
		R3	-

La desaparecida **Dreamcast** dejó su huella dentro de diferentes deportes con su saga *2k*. Como es lógico, el baloncesto fue el que tuvo mayor repercusión en **Europa**, aunque también le acompañaron diferentes disciplinas. Poco a poco estas disciplinas van llegando tanto a **PlayStation 2** como a otras consolas. En esta ocasión es el turno del fútbol americano, un deporte que no cuenta con demasiados aficionados en el viejo continente. La nueva versión de *NFL 2k* cuenta con dos alicientes fundamentales: la presentación y el modo Franquicia. En cuanto a la presentación, destaca la colaboración de la cadena televisiva *ESPN* tras finalizar su colaboración con **Konami**. Su presencia se deja notar en los comentarios, en el ritmo visual y en las repeticiones, en las que se emplean diferentes cámaras e incluso varias ventanas en las que se puede ver a jugadores diferentes. Por su parte, el modo Franquicia permite actuar como *manager* de uno de los equipos de la NFL controlando tanto los aspectos tácticos del juego como la confección de la plantilla, incluidos traspasos y *draft*. Gráficamente los primeros planos son impresionantes, siendo posible observar hasta las expresiones faciales de los jugadores a través del casco. En el sistema de control hay que mencionar que la elección de jugadas se realiza mediante esquemas reflejados sobre el propio terreno de juego. El sistema de pases es similar al que tradicionalmente recogen este tipo de simuladores, determinando los posibles receptores mediante el símbolo de cada botón. Todo ello hace que sea relativamente sencillo controlar el juego y lograr algunas jugadas realmente espectaculares. También hay que hacer mención a la base de datos incluida en el juego. En la misma se recogen los actuales jugadores de la NFL y los de algunos de los equipos que han hecho la historia de la liga de fútbol profesional más importante del mundo. Por último, destacar que el programa llega en un momento inmejorable, ya que **Electronic Arts** ha manifestado que no lanzará en **Europa** *Madden 2003*, el hasta ahora líder en su género.

<NFL 2K3 garantiza un espectáculo típicamente americano, en el que la presentación juega un papel vital>

NFL 2K3

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El ritmo visual en la retransmisión.
[+] Gráficamente el resultado es magnífico.
[-] Poco tirón del fútbol americano.
[-] La música de fondo es un poco monótona.

GRÁFICOS: Los gráficos son magníficos, destacando las repeticiones y secuencias en las que se nota el estilo de la ESPN.	9.2
AUDIO: Aunque no sean nombres conocidos en Europa, se incluyen afamados comentaristas de la ESPN como Brian Urlacher.	8.7
JUGABILIDAD: El control se mantiene en la línea de los simuladores de fútbol americano, aunque es más sencillo asumirlo y ejecutarlo.	8.7
DURACIÓN: La incorporación del modo Franquicia multiplica las posibles horas de juego de este programa.	9.0

CONCLUSIÓN

La presencia de la ESPN imprime ritmo televisivo a un juego que ofrece un impresionante apartado gráfico. La ausencia de Madden 2003 en Europa juega a su favor.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
9.0 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

CENTRO MAIL

LOS SIMS + CALCETINES PERSONALIZADOS de REGALO — EXCLUSIVA Centro MAIL — 64,95

DEVIL MAY CRY 2 + COLGANTE de REGALO — EXCLUSIVA Centro MAIL — 64,95

KINGDOM HEARTS + GUÍA DEL JUEGO + DEMO de PRIMAL THE MARK OF KRI de REGALO — EXCLUSIVA Centro MAIL — 59,95

VEXX + CUADERNO con PORTADA 3D de REGALO — EXCLUSIVA Centro MAIL — 3D — 59,95

PS2 + CONTROLLER + MORTAL KOMBAT 5: DEADLY ALLIANCE + DEMO PRIMAL & THE MARK OF KRI — EXCLUSIVA Centro MAIL — AHÓRRATE 29,95 — 279,95

PS2 + CONTROLLER + EL SEÑOR DE LOS ANILLOS + LIBRO "LA COMUNIDAD DEL ANILLO" + THE THING + DEMO PRIMAL & THE MARK OF KRI — EXCLUSIVA Centro MAIL — AHÓRRATE 29,95 — 279,95

PS2 + CONTROLLER + DRAGON BALL Z BUDOKAI + DVD CON 2 PELÍCULAS DE DRAGON BALL Z + DEMO PRIMAL & THE MARK OF KRI — EXCLUSIVA Centro MAIL — AHÓRRATE 29,95 — 279,95

PS2 + CONTROLLER + THE GETAWAY + DEMO PRIMAL & THE MARK OF KRI — AHÓRRATE 49,95 — 259,95

PS2 + CONTROLLER + KINGDOM HEARTS + GUÍA DEL JUEGO + DEMO PRIMAL & THE MARK OF KRI — EXCLUSIVA Centro MAIL — AHÓRRATE 49,95 — 259,95

249,95 — *Por la compra de tu consola una DEMO de PRIMAL + THE MARK OF KRI de REGALO*

Juego	Precio
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE	59,95
MORTAL COMBAT 5: D. ALLIANCE	59,95
NBA 2K3	59,95
RAYMAN 3	59,95
SPLINTER CELL	64,95
THE MARK OF KRI	59,95
HAVEN: CALL OF THE KING	39,95
SEGA SOCCER SLAM	29,95
STUNTMAN	29,95
TUROK EVOLUTION	29,95
V-RALLY 3	29,95
SILENT HILL 2: DIRECTOR'S CUT	29,95
PRO EVOLUTION SOCCER	29,95
REDCARD	24,95
CITY CRISIS	19,95
RALLY CHAMPIONSHIP	19,95
SPY HUNTER	19,95
JET ION GP	17,95

Nuevas tiendas

ALMERÍA
El Ejido C.C. El Copo. Local 106 + 107 ✆950 480 230
CÓRDOBA
Córdoba C.C. La Sierra. C/ Poeta E. Prados, s/n
CORUÑA
Santiago de Compostela C.C. Area Central. ✆981 575 512
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas C.C. El Muelle
Fuerteventura C.C. Atlántico. Ctra. de Jandia, km 11
MÁLAGA
Vélez-Málaga C.C. El Ingenio. L- B-45. ✆952 541 178
ZARAGOZA
Zaragoza C.C. Augusta. Av. de Navarra, 180 ✆976 312 988

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
- C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984
ALMERIA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63 ✆985 154 42
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
ÁVILA
Avila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n ✆920 219 108
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
• C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Hospitalet C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79 ✆932 590 229
Manresa
• C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
• C.C. Carrefour ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-17/18 ✆956 592 528
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CIUDAD REAL
Ciudad Real C.C. El Parque-Eroski ✆926 227 354
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
CORUÑA
Ferrol C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara. ✆981 386 480
CUENCA
Cuenca C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60 ✆969 225 031
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948
Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming,11 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ✆916 194 424
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PALENCIA
Palencia C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37 ✆979 730 464
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Aldaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345 ✆961 920 002
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Kareaga C.C. Max Center. Bº. Kareaga, s/n loc.A-21 ✆944 970 220
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271



pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de abril.

pedidos por internet www.centromail.es



Detalles



EL MUNDO NEUTRON
La aventura consta de 6 localizaciones inpiradas en las del filme, como el Parque de Atracciones, la casa de **Jimmy**...

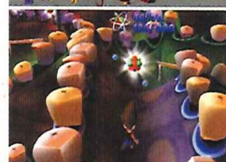


GOLPEA LA BOLA O...
Entre otros objetos, **Jimmy** manejará un bate de béisbol para superar ciertas pruebas o para derribar a los alienígenas.

<La gran variedad de estilos de juego no es suficiente para despertar nuestro ingenio>











Algunas fases están inspiradas en el clásico mata-marcianos.



La casa de Jimmy está repleta de alienígenas. Atízales con el bate de béisbol, pero cuidado vuelven a aparecer.

Goddard

Un perro robot inteligente y capaz de transformarse

En ocasiones, **Jimmy** necesitará su ayuda para superar ciertas misiones, pues es capaz de convertirse en bicicleta, muelle, tabla de surf, *Jet-Pack*, etc.



JIMMY NEUTRON BOY GENIUS

De sabio a bobo, El Niño Genio apenas consigue el aprobado



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: THQ
- DESARROLLADOR: THQ
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: AVENTURA-ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- NIVELES: 6
- VEHÍCULOS GODDARD: +4
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 76 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 32.95€

DualShock 2

○	Interactuar	L1	-
□	Patada	R1	-
×	Saltar	L2	
△	-	R2	-
Cruceta	Dirección	Select	Pausa
Izq	Dirección	Start	-
Der	-	L3	-
		R3	-

A principios de los 90, cuando se inauguró la animación computerizada en 3D, **John A. Davis** realizó un corto de vídeo de 40 segundos llamado *Runaway Rocket Boy*. **Nickelodeon** lo vio y, sin dudarlo, se puso manos a la obra para producir una serie de TV y una película. El filme, estrenado el verano pasado, tuvo tanta expectación entre el público infantil que la compañía ha realizado su conversión al videojuego. **THQ** ha sido la encargada de su desarrollo, plasmando perfectamente el estilo «foto-surrealista» del que hace gala el entorno del *anime* original y el argumento del largometraje. De tal modo que a lo largo de 6 niveles, el jugador deberá superar infinidad de pruebas e interactuar con otros personajes de la serie (**Carl**, **Nick**, o **Ultra-Lord**) para liberar a los padres de **Jimmy** de los alienígenas *Yokians*. La mecánica de juego es muy entretenida, pues mezcla distintos estilos de juego (como el clásico mata-marcianos o los típicos minijuegos) pero gráficamente es bastante pobre en recursos.

JIMMY NEUTRON

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Respeta el estilo foto-surrealista de la serie.
[+] Mezcla muchos estilos de juego.
[−] Imposibilidad de controlar o mover la cámara.
[−] Construcción de escenarios pobre en texturas.

GRÁFICOS: Aunque mantiene la estética de la serie, sus localizaciones, entornos y personajes parecen diseñados para 32 bits.	7.0
AUDIO: Es una pena que no haya sido doblado al castellano y tanto la música como los efectos de sonido pasan desapercibidos.	6.5
JUGABILIDAD: Es muy variada y nada monótona, pues en cada fase hay un estilo de juego. Lástima que el control sea poco acertado.	7.9
DURACIÓN: Su sencillez permite avanzar rápidamente en el juego, pero son 6 niveles con muchas misiones y secretos que desvelar.	7.5

CONCLUSIÓN

Lo más valioso del juego son sus extras. Posee una jugabilidad atractiva por su gran variedad de estilos, pero sus gráficos y el no tener voces en castellano estropea una buena licencia.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
7.7 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL



LOS SECRETOS
Según avances en la aventura activarás 2 trailers de la película, *Making Of* del juego, 7 secuencias del filme...

Experiencia
Calidad
Servicio



"Let's play it by ear"

¿Sabes que significa la siguiente expresión?

Let's play it by ear

- ❑ Improvisemos
- ❑ Subamos el volumen
- ❑ Juguemos con los oídos

EF Education
Balmes 150 2º 1ª
Tel: 902 10 20 22
Fax: 93 415 44 11
idiomasextranjero@ef.com

www.ef.com
www.englishtown.com

Descubrí la mejor manera de aprender y perfeccionar un idioma.

EF Education te propone viajar al extranjero para vivir un idioma, aprender de otras culturas, hacer amigos de todo el mundo y divertirte en grande.

Gran Bretaña, Irlanda, Escocia, Estados Unidos, Canadá, Australia, Nueva Zelanda, Francia, Alemania, Italia, Rusia, China...

Tu elige el destino que nosotros nos ocupamos de que tu viaje con EF sea inolvidable.



por << R. Dreamer >>





Algunos escenarios dejarán su belleza grabada en nuestras retinas.



<La primera incursión en la saga RPG más oscura para PS2>

KING'S FIELD IV

El cuarto capítulo de una saga en la sombra

Detalles



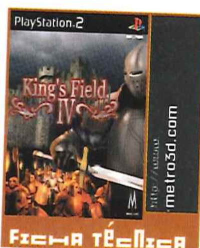
MAGIA
Será un arma de suma importancia para poner a buen recaudo a nuestros enemigos con facilidad.



PERSONAJES
Los soldados perdidos en el camino y otros habitantes darán pistas para seguir avanzando.



LABERINTOS
Túneles enrevesados y otras estructuras arquitectónicas nos pondrán en jaque.



FICHA TÉCNICA

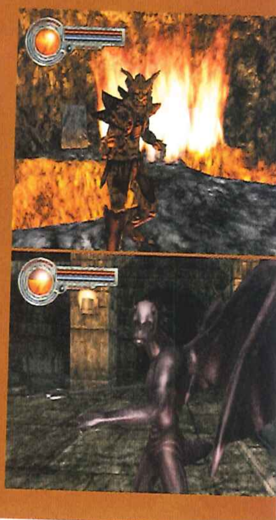
- COMPAÑÍA: METRO 3D
- DESARROLLADORA: FROM SOFTWARE
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: RPG 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES: 1
- VIDAS: 1
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 147 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€

DualShock 2

○	Menú	L1	Strafe Izq.
□	Ataque	R1	Strafe Der.
✕	Evento	L2	Mirar Arriba
△	Magia	R2	Mirar Abajo
Cruceta	Movimiento	Select	-
Izq.	Movimiento	Start	Pausa
Der.	Mirar Arr. Abajo	L3	-
		R3	-



Ya ha pasado casi un año y medio desde que este título viera la luz en **Japón**. Entonces supuso una alegría para la pequeña pero fiel corte de seguidores de la saga *King's Field*, que por fin veían como daba el salto a **PlayStation 2**. Sin embargo, pasó desapercibido para la mayoría, en busca siempre del juego que marque la diferencia. De cualquier forma, todos aquellos que hayan seguido esta saga, siendo el primer capítulo uno de los juegos que inauguraron el catálogo de **PSone**, estarán dispuestos a introducirse de nuevo en los entresijos de la cuarta entrega. **From Software** nos conduce una vez más a un paraje donde la desolación afecta a todos y cada uno de sus habitantes, desde los dispersos soldados de un ejército que intentó encontrar la estatuilla para acabar con el mal que asola estas tierras, hasta los campesinos que contemplan como sus vidas se marchitan sin poder evitarlo. Nuestro héroe tendrá que llevar a cabo la misión de devolver la felicidad a este lugar. Como en ocasiones anteriores, el juego se desarrolla en una perspectiva 3D en primera persona. A pesar del tiempo transcurrido desde su creación, algunos escenarios de la aventura nos mostrarán interesantes efectos de luz, aunque en la mayoría de los casos el entorno sea bastante parco en detalles. Por lo menos, en esta ocasión los personajes tienen rostro, sin llegar a ser muy expresivo, todo hay que decirlo. La mecánica continúa siendo RPG puro, siendo indispensable subir el nivel de las armas y artilugios mágicos para poder sembrar el terror entre las filas enemigas según vayamos descubriendo nuevas zonas. No hay duda, de que técnicamente este es el mejor *King's Field* de toda la saga, aunque la música merece un capítulo aparte. Resulta difícil de entender, como a estas alturas **From Software** continúa ofreciéndonos una banda sonora a años luz de lo que podemos escuchar en otros títulos para **PlayStation 2**. ▮



ADVERSARIOS
La búsqueda de la estatuilla en esta tierra asolada por la aflicción, nos deparará encuentros inolvidables ante enemigos que hacen gala de un variado diseño. Desde larvas y babosas terrestres a ejércitos de esqueletos dispuestos a enviarnos bajo tierra. Todo un elenco para disfrutar a lo largo de la aventura.

KING'S FIELD IV

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El espíritu de la saga permanece intacto.
- [+] Está traducido y doblado al castellano.
- [–] El motor gráfico se ralentiza a menudo.
- [–] El doblaje deja bastante que desear.

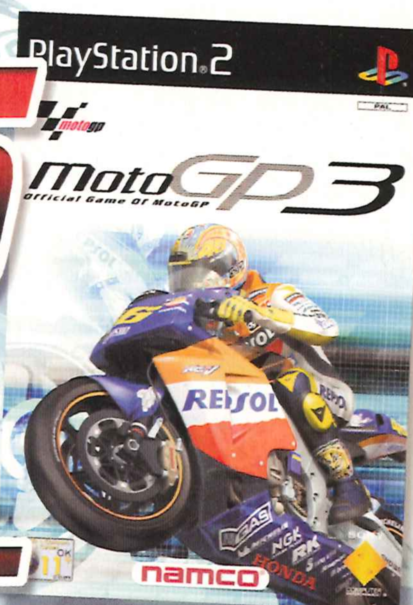
GRÁFICOS: Escenarios interesantes sin llegar a ser brillantes, además el motor gráfico se ralentiza en bastante ocasiones.	7.0
AUDIO: Por lo menos, el juego está doblado al castellano, pero de una manera penosa. Y la banda sonora no es ninguna joya.	5.0
JUGABILIDAD: Si te han gustado todos los King's Field, te vas a encontrar lo mismo en un entorno gráfico algo mejorado.	7.8
DURACIÓN: Dada la complejidad del juego, promete largas horas de diversión, siempre y cuando se tenga la paciencia necesaria.	7.7

CONCLUSIÓN
Quizá ya es hora de que From Software renueve definitivamente esta saga. Aún así, es una gran noticia para los seguidores que esta cuarta entrega haya salido a la venta en España.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

7.3 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

CONCURSO MOTO GP 3



25 juegos (promocionales) + **25 mochilas**

Si quieres vivir toda la intensidad del Campeonato Mundial de Motociclismo en **PlayStation 2** no dudes ni un solo segundo en participar en este concurso para optar a un **Moto GP3**. Tan sólo tienes que enviar un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 21 de abril, y entrarás en el sorteo de uno de estos 25 premios, compuestos por un **Moto GP3** para **PlayStation 2** y una mochila de **PS2**.

¿Cuál es la categoría en la que competiremos en Moto GP3?

A) 250 c.c. **B**) 125 c.c. **C**) Moto GP

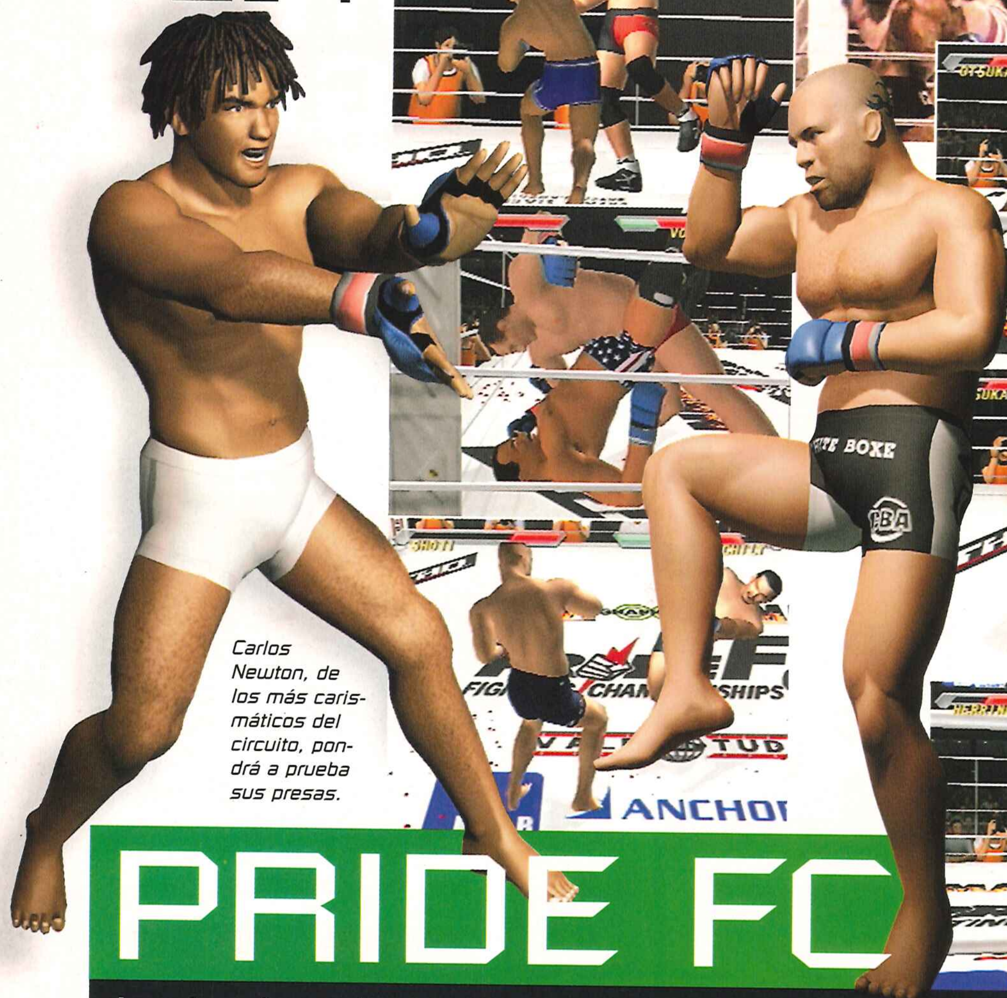
CONCURSO «MOTO GP 3»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2R01, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2R01 C.**



Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 21 de abril


por << Doc >>



Carlos Newton, de los más carismáticos del circuito, pondrá a prueba sus presas.

PRIDE FC

La lucha sin reglas sin apenas libertad de acción

Detalles



PRESENTACIÓN
La gloriosa entrada de los luchadores al ring se produce de un modo prácticamente idéntico al mostrado por el espectáculo real.



BIOGRAFÍAS
En este modo podremos ver las características físicas de cada personaje y conocer un poco sobre su trayectoria profesional.

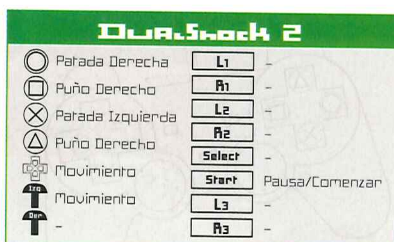


MODO TRAINING
Esta modalidad te permitirá aprender todos los golpes, *counter* y *reversals* del juego.



Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: ACTIVISION
- DESARROLLADOR: ANCHOR INC.
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- LUCHADORES: 25
- MODOS DE JUEGO: 6
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 108 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€



DualShock 2

○	Patada Derecha	L1	-
□	Puño Derecho	R1	-
✕	Patada Izquierda	L2	-
△	Puño Derecho	R2	-
✥	Movimiento	Select	-
Izq	Movimiento	Start	Pausa/Comenzar
Der	-	L3	-
		R3	-

Tras comenzar sus andaduras en **Dreamcast**, la «Lucha Extrema» regresa una vez más al mundo lúdico desde su vertiente más deportiva con **Pride FC**. En esta ocasión, tanto la práctica real del «deporte» como su videojuego «oficial» basan su origen en **Japón**, ya que el desarrollo de *Pride* ha corrido a cargo de los nipones **Anchor Inc.** El título repite el desarrollo de su anterior entrega y le añade pocos elementos visuales, donde encontraremos sólo alguna animación de calidad y unas texturas fotorrealistas, como en lo que a jugabilidad respecta. Al igual que en *UFC*, la victoria se decidirá en la mayoría de las ocasiones, del lado del jugador que mejor controle el arte del *reversal*. Los movimientos más mortíferos siguen siendo las presas y sólo saldrá victorioso el luchador capaz de zafarse de ellas (y devolverlas). Parece increíble que, basándose en una disciplina «deportiva» tan rica en estilos y matices, donde todas las artes marciales y casi todos los golpes están permitidos, sus programadores se hayan estancado en un único estilo de lucha, dotando, como mucho, de algún que otro movimiento característico para cada personaje. Casi todos los golpes básicos son idénticos en los personajes, cuando, según la pantalla de selección de personaje, las artes marciales practicadas por los competidores de *Pride* van desde el *Jiu-Jitsu* de los mortíferos hermanos **Renzo** y **Royce Gracie**, hasta la vertiente más salvaje del *Wrestling*, mezclada incluso con *Mauy Thai* como en el caso del luchador **Heath Herring**. Aunque su concepto da para más, ***Pride FC*** se queda a medio camino entre el género deportivo y el *beat'em-up*, mostrando unas maneras incapaces de convencer a los seguidores de ninguno de los dos géneros.

<Pride está a medio camino, sin llegar a divertir, entre el wrestling y la lucha 3D>



CREACIÓN DE LUCHADOR
Pride FC te permitirá crear a un personaje, seleccionando su catálogo de ataques entre todos y cada uno de los golpes y movimientos diseñados para el juego (que, como comprobarás, no son demasiados).

PRIDE FC

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Los vídeos de presentación son espectaculares.
- [–] Sus animaciones son bruscas e irreales.
- [–] Todos los luchadores son casi idénticos.
- [–] Su jugabilidad está muy limitada.

GRÁFICOS: Lo único destacable es el detalle de los rostros de los personajes. Las animaciones son bruscas y muy irreales.	7.6
AUDIO: Se conserva el presentador japonés que hay en la realidad y la banda sonora de presentación de cada luchador.	8.0
JUGABILIDAD: ¿De qué sirve tener a tu disposición a 25 luchadores si todos son casi idénticos? Sin duda, lo peor del título.	5.0
DURACIÓN: Lo único que te mantendrá pegado al juego un tiempo mínimo es su completo editor de personajes.	6.5

CONCLUSIÓN
Pride FC es totalmente incapaz de competir ante títulos como Def Jam Vendetta, Legends Of Wrestling o cualquier otro beat'em-up más «serio» como Tekken 4 o Virtua Fighter 4.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
6.0 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

CONCURSO VEXX

20 JUEGOS (PROMOCIONALES) + 20 RELOJES











PlayStation 2

Acclaim se prepara para el asalto del género plataformas con un juego increíble para **PlayStation 2**, **Vexx**. Si quieres tenerlo en tu colección tan sólo tienes que participar en este concurso enviando un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 21 de abril. De esta forma entrarás en el sorteo de uno de estos 20 premios compuestos por el juego **Vexx** para **PlayStation 2** y un reloj de **Vexx**.

¿Qué popular cantante española ha participado en el doblaje de Vexx?

A) La Pantoja **B**) Ana Torroja **C**) Alaska

CONCURSO VEXX

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2R02, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2R02 C.**



Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 21 de abril.

GUIA COMPLETA

Dante ha regresado para acabar con una nueva estirpe de demonios, te guiamos a través de todos y cada uno de los niveles del mítico cazador y su compañera Lucia. Además, te desvelamos todos los secretos que guarda el juego.

DEVIL MAY CRY 2



[DANTE]

MOVIMIENTOS

- **FLIP ESCAPE:** Esquiva ataques saltando en cualquier dirección. Mantén pulsado Izquierda y Círculo.
- **AIR HIKE:** Alcanza mayor altura en tus saltos pulsando X una vez en el aire.
- **KICK JUMP:** Acércate a una pared y mientras saltas dirige a **Dante** en dirección al muro y pulsa el botón X.
- **WALL HIKE:** Dirige a **Dante** hacia una pared y al pulsar el botón de Círculo, éste correrá por el muro durante un periodo de tiempo.
- **HIGH TIME:** Para elevar a un enemigo por los aires de un espadazo, pulsa R1 y después mantén pulsado Atrás y Triángulo para que **Dante** ejecute el movimiento.
- **STINGER:** Fija un objetivo con R1, pulsa el *stick* analógico izquierdo hacia delante junto al botón Triángulo. **Dante** lanzará una estocada mortal al enemigo.
- **TWOSOME TIME:** También puedes disparar en dos direcciones al mismo tiempo. Fija un objetivo, después dirige la dirección hacia el enemigo que se aproxima pulsando al mismo tiempo Cuadrado.
- **RAIN STORM:** Tras realizar un salto pulsa Cuadrado para disparar al enemigo que esté debajo.
- **DEVIL TRIGGER:** Cuando la barra del *Devil Trigger* esté cargada pulsa L1 para desencadenar toda la energía demoníaca en tus ataques.

CONTROLES DANTE

- **R1:** Fijar objetivo
- **L1:** Devil Trigger
- **R2:** Quitar punto de mira
- **L2:** Cambiar arma
- **L3:** Cambiar objetivo
- **Stick Analógico Izdo.:** Dirección
- **Select:** Pantalla de Status
- **Start:** Pausa/Menú
- **Triángulo:** Espada
- **X:** Salto/Doble salto
- **Cuadrado:** Pistola

MISIÓN 1:

Destroza las estatuas con la espada para recoger gemas rojas, con ellas puedes mejorar tus armas y comprar objetos. Sigue el único camino que hay. Al pasar la puerta con el cañón continúa avanzando y al pasar bajo el gran arco haz un salto doble para recoger una gema azul. Cuando tengas 4 aumentará tu barra de vida. Al llegar al puente aparecerán los primeros enemigos. Después sigue por la calle, al final hay un gran portón que te conducirá a una Estancia Secreta, a la que podrás entrar pulsando Círculo después de liquidar a los Buitres. En la sala secreta acaba con los enemigos y después pulsa Círculo en el haz de luz para salir. Ahora sigue avanzando, salta por encima de una casa para poder continuar. Pero nada más saltar dirige a **Dante** hacia la casa que acabas de saltar y entra pulsando Círculo, es una Estancia Secreta. Cuando termines continúa por la parte baja de la calle hasta que encuentres una gema amarilla (que permite resucitar una vez). Esta zona se bloqueará y tendrás que terminar con unos cuantos seres para poder seguir. Más adelante hay una estatua para comprar objetos y mejorar tus armas a cambio de gemas rojas. Poco después una secuencia te mostrará un hueco en un muro por el que puedes saltar. Antes inspecciona el canal junto a esta zona

<Combina tus combos encadenándolos para conseguir un Show Time! y obtener un buen ranking al final la misión>

para hallar una gema azul. En la siguiente sección acaba con los *Msira* y recoge la llave con la que puedes abrir la puerta de rejas bajo el hueco. Al pasar por la siguiente puerta sigue las gemas rojas hasta encontrar a **Lucia** por primera vez.

MISIÓN 2:

En estas catacumbas destroza la efigie en la pared con tu espada para seguir avanzando. Sigue por el agua, tras la segunda cara hay una gema roja, tras la tercera una piedra de gemas rojas y un ataúd con un esqueleto, pulsa Círculo para ir a una Estancia Secreta. La última cara deja al descubierto una nueva puerta y otra cara. Antes de entrar por la primera destroza el rostro, después camina por el suelo a la derecha de la puerta y caerás en un foso con una gema azul. Finalmente entra por la puerta e intenta pasar por la siguiente con Círculo. Se activará un mecanismo. Destruye las esferas hasta que todas las antorchas sean azules. Después pasa por la puerta y al bajar las escaleras rompe la cara de la derecha para descubrir un pasillo con una gema azul al final. Haz lo mismo con el resto de las caras hasta que detrás de una de ellas encuentres una esfera girando azul. Pulsa Círculo junto al ataúd en pie y accederás a una Estancia Secreta. Después golpea la esfera hasta que todos sus cubos sean morados y la última puerta se desbloqueará. Detrás hay un haz de luz verde para recargar el *Devil Trigger*, lo que hará el combate mucho más sencillo. Después recoge el *Aerial Heart* y en *Devil Trigger* podrás volar para abandonar la sala por una salida en el techo.

MISIÓN 3:

De nuevo en el exterior, apareces en una bifurcación, avanza hacia la cámara. Llegarás a una zona con dos columnas gigantescas y una puerta que conduce a un puente roto y una gema azul. Date la vuelta y en la bifurcación ve hacia la izquierda hasta que el camino quede bloqueado. Avanza hasta encontrar a



Goatling y lucha con él. Cuando venzas se desbloqueará el camino y una puerta con una gema roja. También hay una Estancia Secreta detrás de la doble puerta roja. Finalmente te enfrentarás con **Oranguerra** en la estación del tren. Nunca permanezcas cerca de él. Mantén una buena distancia y utiliza el *Devil Trigger*. Si tienes problemas hay gemas verdes para recuperar energía en las esquinas de la sala. Cuando termines con él aparecerá una llave. Sal al exterior y pasa por la puerta entre la estancia secreta y la estación.

MISIÓN 4:

Nada más comenzar, la segunda puerta en la parte derecha de la pantalla conduce a una Estancia Secreta. Después, sigue hacia delante hasta encontrar una manada de *Msiras*. Cuando termines con ellas rompe los tablones que bloquean la puerta. Al pasar al otro lado salta sobre el risco hasta llegar a una plataforma con una gema azul. Luego sigue tu camino y al llegar abajo dirige tus pasos a la izquierda. Al final encontrarás una piedra para obtener gemas rojas y el cierre metálico de un garaje que te conducirá una Estancia Secreta. Al terminar regresa sobre tus pasos y llegarás a un edificio. En su interior acaba con todo bicho viviente y recoge el amuleto *Quick Heart*. En la sala superior podrás recoger una gema amarilla. Sal al exterior, equipa el *Quick Heart* y golpea la piedra junto a la puerta. Ahora en *Devil Trigger* avanza a toda velocidad hacia el portón antes de que se cierre, seguramente tendrás que utilizar Círculo para que **Dante** se lance rodando y la puerta no le atrape. Después, pasa por la entrada para el combate contra **Jokatgulm**. La mejor estrategia será colocarse en una de las esquinas, terminar con uno de los tentáculos (todo esto mientras se salta continuamente para evitar sus ataques) y cuando desaparezca activar el *Devil Trigger* para acercarse a la cabeza del monstruo. Repetir la operación hasta terminar con la bestia. A continuación, ve hacia la moto para terminar la misión.

MISIÓN 5:

Estás debajo de un puente. Acaba con los dos perros, intenta permanecer disparando desde el aire para hacerlo con éxito. Sal y el camino volverá a bloquearse, termina con todos los enemigos, a la derecha del túnel que se ha abierto hay unos escombros y un poco más allá una puerta en el edificio que lleva a una Estancia Secreta. Después, ve por el túnel. Una nueva batalla con **Oranguerra**. Al terminar, avanza bajo el puente, salta en la parte elevada a la izquierda de **Dante** y entra con Círculo por la puerta para llegar a una Estancia Secreta. Al salir, salta al canal y pasa por encima del camión. Ahora te enfrentarás contra tres tanques infestados. Al terminar con el último avanza hasta el final de la rampa ascendente para recoger una gema azul. Salta al vacío y salta detrás de los escombros. Tras la verja metálica hay un amuleto, *Offence Heart*, que aumentará el poder de tus ataques en *Devil Trigger*. Vuelve a la calle principal, hay una puerta justo antes de la rampa que conduce a una Estancia Secreta. De vuelta al exterior, sigue de frente y serás atacado por un helicóptero infestado. Tras la secuencia sólo hay



una salida posible que te llevará al interior de un edificio. Antes de nada equipa el *Aerial Heart* porque puede hacerte falta en esta zona. Después comienza a subir y en cuanto el edificio esté en llamas hazlo a toda velocidad. Arriba hay una salida al tejado. Aquí tienes que alcanzar el helipuerto, coloca a **Dante** sobre la flecha verde y saltará a otro edificio. Sube a la zona superior y una secuencia te mostrará una escalerilla. Alcánzala y salta, después salta hacia una plataforma metálica que asoma ligeramente al fondo de la pantalla. Continúa saltando hasta llegar al tejado. Aquí una estela de gemas te indicará por dónde tienes que saltar. Antes puedes ver un elevador con una plataforma que contiene una gema azul. Finalmente sigue el camino de las órbitas. Salta al otro edificio, aquí encontrarás una gema amarilla, nada más cogerla comienza a ascender. Cuando llegues al techo se iniciará la batalla contra **Infested Chopper**. Busca un lugar desde donde puedas esquivar fácilmente su ametralladora y sus misiles, y aprovecha tu *Devil Trigger* para derribarlo.

MISIÓN 6:

Avanza por la calle y asistirás a una de las mejores secuencias del juego para presentar a **Nefasturris**. Este jefe final te atacará con un rayo láser, misiles de luz y andanadas de murciélagos. En su segunda forma te seguirá lanzando misi-



les de luz y ondas láser que tendrás que esquivar saltando. Utiliza la escopeta.

MISIÓN 7:

Nada más comenzar la misión salta a la parte inferior infestada de enemigos. Termina con ellos y salta al otro extremo, encima de la plataforma metálica ponte encima de la tubería para descender deslizándote. Al llegar al otro extremo, en la parte superior hay una puerta que no se abre por falta de energía, así que desciende. En tu camino verás un grupo de cuatro contenedores entre los que hay una gema amarilla. Salta al pasillo y entra por la puerta. Hay una esfera a la que tienes que golpear para poder acceder a un *item* en la zona central de la sala. Después desciende y abajo hallarás un haz de luz verde para rellenar el *Devil Trigger*. Cuando la tengas a tope entra en la zona central y vuela hasta alcanzar el amuleto *Flame Heart*. Este te permitirá añadir fuego a tus ataques y además recuperar vida activando el *Devil Trigger* y colocándote encima de lava. Abandona esta zona y pasa a la siguiente sección. Salta sobre el río de lava y entra por la puerta de la plataforma del medio, encontrarás la



espada *Vendetta*. Sal y al otro lado de la lava ve por la parte inferior, pulsa Círculo junto a la puerta y acabarás en una Estancia Secreta. Al terminar conti-

núa por la puerta que te faltaba por examinar en la sala de la lava. En esta habitación, monta en el ascensor y desciende. Tras un combate intenso súbete al tren, el viaje será movidito. Cuando llegue a su destino, sal del tren. Saltando sobre la caja metálica grande puedes llegar a una viga en el techo, y desde ella a una zona donde hay una gema azul. Después sube en el ascensor. Una vez arriba, pulsa Círculo en la puerta de la izquierda para entrar en una Estancia Secreta. Finalmente, la puerta que se halla en el medio te conducirá al final de la fase.

MISIÓN 8:
Tras una secuencia te verás inmerso en un combate contra **Furiataurus**. Ten en cuenta que hay gemas verdes para recuperar energía. Cuando el monstruo pro-



duzca el efecto aspiradora, salta para no ser absorbido hacia sus cercanías. No pares de disparar y cuando tengas el *Devil Trigger* a tope actívalo hasta que termines con él.

MISIÓN 9:
Ahora te enfrentarás a una carrera contra el crono en el mismo nivel en el que transcurría la Misión 7, pero en sentido inverso. Nada más comenzar, no pierdas tiempo y entra por la puerta que ves. Tras la secuencia lánzate por el hueco del ascensor y abajo te esperarán varios bichejos inmundos, lucha con ellos sólo si estás buscando un «Ranking S», pero no permanezcas más allá del límite de los 9 minutos. Después continúa por el túnel y ve hacia la derecha (a la izquierda hay gemas rojas), sal por la puerta. Estás en la sala donde encontraste la espada *Vendetta*, la puerta en el otro extremo te conducirá a la sala de la lava. Sube hacia la izquierda y sal hacia la estancia donde conseguiste el *Flame Heart*. Aquí asciende por la escalera. Una vez en el exterior, una secuencia te mostrará tres esferas que debes golpear para abrir la entrada en la parte superior del escenario. La primera está justo al lado de donde acabas de salir, en la zona inferior. Salta la barandilla y golpéala con la espada. La siguiente se encuentra subiendo las escaleras, junto a los 4 contenedores. La tercera y última subiendo la siguiente escalinata. Serás atacado por un grupo de *Puias* (los buitres), así que intenta situarte de forma que la esfera quede entre **Dante** y tus enemigos para que éste pueda activarla. Tras pasar por el cierre metálico una nueva secuencia te mostrará la puerta a la que tienes que llegar en esta ocasión. Se halla en el otro extremo de la habitación en el pasillo junto a la tubería. En el corredor avanza hacia la cámara y finalmente saldrás al hangar. Utiliza el botón Círculo para anular el efecto absorbente del ventilador gigante y entra en el avión para conseguir el Lanzamisiles. Cuando salgas del avión, éste se habrá estrellado contra el ventilador, salta en la parte frontal del avión e introdúcete por el hueco que se ha creado en la pared.

MISIÓN 10:
Te encuentras en una especie de patio. A la derecha hay un pasillo con gemas rojas que conduce a una gema azul. Después salta en la columna rota de la derecha para obtener gemas rojas. En el otro extremo del patio hay una puerta azulada. No se puede abrir, para hacerlo tienes que activar dos esferas que hay a la izquierda y derecha del patio. Equipa el amuleto *Quick Heart* (si no tienes suficiente *Devil Trigger* liquida unos cuantos magos para subir la barra) para poder activar las dos esferas y abrir la puerta. Cuando lo hayas conseguido golpea la esfera azul tras la puerta hasta que todos los cubos se pongan de color morado. Se abrirá un hueco en el suelo, al avanzar hacia él serás absorbido al subsuelo. Aquí termina con los *Golems* y sus amigos voladores y entonces aparecerá una polilla gigante, un nuevo jefe final **Noctpteran**. También está acompañado por unas larvas gigantes. Primero ocúpate de las larvas. Salto



doble, disparos de escopeta y repite la operación hasta terminar con todos ellos. Si eres engullido por la bestia, pulsa Cuadrado para liberarte. Utiliza el *Devil Trigger* en la polilla siempre que te sea posible, y cuando termines con todas estas criaturas sitúa a **Dante** en el haz de luz y pulsa Círculo para salir a la superficie, finalmente entra en el hueco en medio del patio para terminar la misión.



MISIÓN 11:
Desciende y cuando llegues al puente presidido por dos cristales azules, fíjate en la pared con un motivo circular naranja y lo que parece un ojo en medio. Pulsa Círculo para entrar en una Estancia Secreta. Continúa avanzando y al llegar a una puerta arabesca quedarás encerrado. Salta hacia abajo para alcanzar una sala llena de enemigos. Termina con ellos y después sigue el pasillo. Al final salta sobre la plataforma central y activa los cubos de la esfera. Finalmente sal por la puerta por la que has entrado que te conducirá a una nueva zona. Continúa por el pasillo, hallarás una piedra de gemas rojas, golpéala hasta que agote sus existencias. Sigue y estarás en un pasillo descendente, cuando aparezca una bola gigante, activa el *Devil Trigger* con *Quick Heart* para huir. Si te atrapa lucharás contra un par de *Golems* y tendrás que repetir la operación hasta que consigas salvarte de la bola. Una vez abajo, una placa con pinchos descenderá del techo. Tienes que destrozar a espadazos la zona que tiene dibujado un círculo. Al romperla, otra puerta se abrirá en el otro extremo, a través de ella llegarás hasta la espada *Merciless*, cógela y salta por una pequeña apertura superior. Aquí hay una gema azul, después déjate caer y avanza por el pasillo hasta llegar a una zona con plataformas. Una de las puertas en la plataforma de piedra iluminada conduce a una Estancia Secreta. Finalmente asciende y calcula el tiempo para saltar a las plataformas de color azul para no caerte. Cuando llegues a una zona donde se ve una esfera azul con cubos, busca dos plataformas azules que te conducirán a una estancia con las ametralladoras. Por último activa los cubos de la esfera y desciende al emblema circular del fondo. Este te elevará a un pasillo que conduce a un amuleto. Para eliminar la barrera que lo protege destroza las tres estatuas y ve hacia el amuleto antes de que éstas vuelvan a aparecer. Coge el *Healing Heart*, repondrá tu energía cuando lo tengas activado en *Devil Trigger*. Es hora de lanzarse por el agujero que hay en el suelo. Abajo te esperan **Bolverk** y sus dos perros fieles. utiliza ataques aéreos y *Devil Trigger*. Céntrate en **Bolverk**, cuando termines con él se acabará el combate. Finalmente sal por la puerta de la luna.

MISIÓN 12:
Nada más comenzar este nivel, date la vuelta y entra por la puerta con Círculo para acceder a una Estancia Secreta. Después, sigue el pasillo y llegarás a un sala donde tienes que realizar doble salto para destrozar con tu espada los rombos que rodean la esfera central. Se abrirá un hueco hacia una estatua del tiempo y una gema verde para recuperar toda la energía. Avanza por el pasillo mientras destrozas las estatuas, detrás de la última de la izquierda hay una



Estancia Secreta. Finalmente entra por la puerta para enfrentarte a **Plutonian**. Esquiva cuando ataque con las bolas de hierro. Lo mejor es atacar con el Lanzamisiles desde la distancia y después evitar los láser que recorren la habitación. Si tienes suficiente barra de *Devil Trigger* no dudes en utilizarla. Cuando termines con la bestia ve al elevador de piedra.

MISIÓN 13:
De nuevo una lucha contra un jefe final, esta vez **Arius**. Si quieres conseguir un buen *Ranking* liquida a sus acólitos eje-



cutando *combos* para conseguir *Show Time!* todas las veces que puedas y así recargar el *Devil Trigger*. Para eliminarle con presteza utiliza el *Devil Trigger*, pero no le ataques cuando esté cubierto por un halo negro.

MISIÓN 14:
Tu objetivo en esta misión consistirá en activar 4 esferas con cubos morados. Al inicio de este nivel verás al fondo que hay una estatua del tiempo. La segunda puerta cerca de ella conduce a una ESTANCIA SECRETA. Una vez fuera, ve hacia el fondo de la pantalla. No tardarás mucho en encontrarte dos **Abyss Goats**. Utiliza el Lanzamisiles para liquidarlas. Después, sube a la columna y caerán gemas rojas. Desde aquí salta al tejado del edificio (puede costarte un poco pero insiste hasta conseguirlo). Realiza doble salto combinado con espadazo para activar la esfera. Después continúa por los tejados siguiendo una estela de gemas rojas, llegarás a una escalinata. Sube y después déjate caer en el callejón, avanza y desciende unas escaleras. Continúa tu camino hasta que veas un hueco en una muralla (el mismo por el que entraste en la primera misión). Acaba con todos tus adversarios y activa la esfera. Regresa al callejón y sigue la estela de gemas rojas. En un corredor a la izquierda hay una piedra con gemas rojas. Después sigue hasta llegar a un sitio lleno de *Golems*. Acaba con ellos y activa la esfera. Antes de seguir del lugar puedes recoger una gema amarilla que se halla en la puerta grande de la izquierda de la pantalla. Para ello emplea el *Aerial Heart*, ya que de este modo podrás volar hasta ella. A continuación, regresa y al llegar a la bifurcación continúa por el camino de la izquierda. Un poco antes de llegar a la estatua del tiempo hallarás una entrada a la izquierda. Avanza por este callejón. Al final de él encontrarás la última esfera, una puerta y un saliente en la pared izquierda que aguarda una gema roja. Si saltas a éste verás que hay otro saliente con una gema azul, usa el *Aerial Heart* para llegar hasta allí. Después liquida a los magos y activa la esfera. Por último, entra por la puerta. Dentro, golpea el ojo del centro y dará comienzo el combate contra **Phantom**. Un viejo conocido del primer *Devil May Cry*. Esquiva todos sus ataque saltando o pulsando el botón de Círculo, y utiliza las ametralladoras a distancia. Y por supuesto, no te olvides del *Devil Trigger*.



MISIÓN 15:
Tienes tres minutos para acabar con todas las hordas de enemigos. Debes golpear el ojo central para activar el inicio de cada combate si no se ha conseguido en el tiempo límite.

MISIÓN 16:
En primer lugar ve hacia el ascensor para que empiece un combate contra varios *Blood Goats*. Después entra en el ascensor con Círculo y lucha contra una avalancha de enemigos. Saldrás a un corredor, al fondo hay una estatua del tiempo. Continúa por el pasillo a la izquierda y entra por la puerta roja. En el siguiente corredor avanza y encontrarás otra puerta igual. Tras ella continúa caminando y llegarás a una sala donde tienes que evitar una serie de esferas que te enviarán a un lugar donde tendrás que luchar para volver a salir a la sala. Cuando llegues al otro extremo salta a la parte superior y recoge el *Sacrilege*. Asegúrate de inspeccionar la parte opuesta de la sala para hallar una gema azul. Finalmente, entra por la puerta bajo *Sacrilege* con Círculo y entrarás en una ESTANCIA SECRETA. Sal por donde entraste y **Dante** colocará el *Sacrilege* en la puerta con un rostro tallado. Te encontrarás en una sala con tres puertas. Continúa caminando de frente y muy pronto llegarás a un extraño pasillo que precede la lucha contra un jefe final. Se trata de **Bolverk** y sus dos perritos falderos. Sigue la misma estrategia que la última vez que te enfrentaste con ellos. Cuando la lucha termine recoge el *Sacrilege* y abandona la sala. Coloca el objeto en la puerta y el escenario volverá a cambiar de aspecto. Pasa a la siguiente habitación y sigue la estela de gemas rojas. Alcanzarás una nueva sala. Aquí lucha hasta obtener un nuevo *Sacrilege*, colócalo en la puerta por la que has entrado y sigue el pasillo para pasar por la primera puerta a la izquierda. Te esperarán unos cuantos *Mortfinis*, después pasa por la puerta derecha y llegarás a una sala con un globo azul. Aquí podrás conseguir un amuleto, el *Frost Heart*. Finalmente regresa a la habitación donde encontraste el último *Sacrilege*, hay una puerta que conduce a un ascensor. Al final del viaje encontrarás una gema verde y una puerta que te llevará hasta **Trismagia,** un jefe final. Cuando está dividido en tres caras, limítate a esquivar sus ataques y a utilizar el Lanzamisiles cuando no haya ningún peligro. En cuanto los tres rostros se reúnan en uno, activa el *Devil Trigger* y fulmina al monstruo con toda la barra. Repite la operación hasta terminar con **Trismagia**.

MISIÓN 17:
Sigue el pasillo y nada más pasar por la puerta te encontrarás con un viejo conocido, **Arius**. Esta vez puede resultar un poco más complicado. Simplemente libérate antes de la presencia de sus ayudantes y en cuanto tengas ocasión utiliza el *Devil Trigger* con **Arius**. Con sus «secretarias» funciona muy bien la escopeta desde la distancia, aunque si has mejorado tus ametralladoras también merece la pena utilizarlas. Finalmente, arremete contra **Arius** con todo tu arsenal para acabar de una vez por todas.



MISIÓN 18:
Prepárate para el encuentro final. A menos de que tengas una seguridad increíble en tus habilidades lo mejor es que antes de comenzar el nivel pases por la tienda y compres alguna *Devil Star* para poder rellenar tu barra de *Devil Trigger*, alguna **Vital Star** para hacer lo mismo con tu barra de energía y, si no te queda ninguna, una *Gold Orb* (gema amarilla). Después permanece atento porque comienza el combate final contra **Argosax The Chaos**. En el primer nivel te enfrentarás contra **Argosax** en su forma de **Nefasturris**. Aquí se aplica la misma estrategia que cuando te enfrentaste a él por primera vez. Esquiva sus ataques láser y usa el Lanzamisiles. Si ahora te diriges hacia la derecha te enfrentarás contra una de las peores encarnaciones de **Argosax**. Lanza olas de láser que hay que sortear con mucha rapidez. La siguiente transformación, hacia la derecha, te depara un minotauro que lanza fuego y utiliza un mazo gigante. Busca un buen ángulo, donde apenas recibas daño y dale una



buena ración de misiles. Si has ido avanzando hacia la derecha, lo próximo que encontrarás es un tentáculo gigante. Quédate a la izquierda de la pantalla, de modo que el punto de mira quede fijado en el tentáculo pero sin que pueda alcanzar a **Dante** y utiliza el Lanzamisiles. La siguiente mutación de esta bestia es una cara que lanza ondas de fuego, así como columnas de lava, esquiva los ataques, y si tienes el *Devil Trigger* a tope úsalo para acabar con él. La última confrontación será contra una especie de **Oranguerra**. Despedirá esferas energéticas, esquívalas y espera tu oportunidad para dispararle hasta terminar con él. Después, **Argosax** sufrirá un nueva transformación en **Despair Embodied**. Este enemigo comenzará lanzando una serie de bolas de fuego, sortéalas con Círculo. Seguidamente volará para atacarte desde el aire, ya sea con un ataque suicida con lluvia de fuego. Lo mejor es permanecer el máximo tiempo posible en *Devil Trigger* (usa las *Devil Star*) y no dejarle respirar ni un sólo segundo con tu espada. Cuando acabes definitivamente con él, es hora de comenzar la aventura de **Lucia**.

GUIA COMPLETA

El segundo disco de Devil May Cry 2 contiene la aventura de Lucia, un personaje completamente nuevo en la saga y cuyo estilo de combate deparará algunos de los mejores momentos del juego. Aquí tienes una guía paso a paso para no perderte.

DEVIL MAY CRY 2



[LUCIA]

MOVIMIENTOS

• **FLIP ESCAPE:** sirve para evitar ataques saltando en diferentes direcciones. Pulsa Círculo apuntando a cualquier dirección.
• **AIR HIKE:** Pulsa X mientras estás en el aire y realizarás un doble salto.
• **Kick Jump:** Cerca de una pared salta hacia el muro y vuelve a ejcutar un salto apoyándote en él.
• **WALL HIKE:** Camina cerca de cualquier pared y pulsa el botón de Círculo para ver cómo **Lucia** camina por ella.
• **SKY HIGH:** Para lanzar a un enemigo por los aires, mantén pulsado Atrás y presiona Triángulo al mismo tiempo.
• **RAPID FIRE:** Fija un objetivo con R1, dirección hacia **Lucia** más Triángulo para lanzar patadas.
• **TWOSOME TIME:** Si quieres disparar en dos direcciones al mismo tiempo, tan sólo tienes que fijar un objetivo y, mientras disparas, mantener la dirección apuntando de forma opuesta hacia donde se acerque algún enemigo.
• **LUSH:** Fija un objetivo con R1, salta y justo cuando aterrices en el suelo pulsa Triángulo.
• **DEVIL TRIGGER:** Como **Dante**, pulsa L1 cuando la barra de *Devil Trigger* tenga suficiente energía para convertirte en un poderoso demonio.
• **AIR RAID:** En *Devil Trigger* pulsa X para volar (*Aerial Heart*).

CONTROLES LUCIA

- **R1:** Fijar objetivo
- **L1:** Devil Trigger
- **R2:** Quitar punto de mira
- **L2:** Cambiar arma
- **L3:** Cambiar objetivo
- **Stick Analógico Izdo.:** Dirección
- **Select:** Pantalla de Status
- **Start:** Pausa/Menú
- **Triángulo:** Espada
- **X:** Salto/Doble salto
- **Cuadrado:** Lanzar Cuchillos

MISIÓN 1:

Lucia comienza su aventura en donde **Dante** termina su primera misión. El primer objetivo será recoger suficientes gemas rojas (45) para abrir la puerta que da acceso a la ciudad. Una vez dentro encontrarás a tus primeros enemigos. Cuando des buena cuenta de ellos, salta por el hueco en el muro, el camino lo indican unas gemas rojas y una amarilla. Nada más aterrizar salta al canal, coge la gema roja y en el otro extremo utiliza Círculo para entrar a una Estancia Secreta. Después vuelve a la calle, pasa la estatua del tiempo y salta sobre el saliente a la derecha para recoger una gema azul. Continúa hacia delante, encontrarás enemigos, y poco después dos escalinatas. Una conduce a los tejados, la otra transcurre por la parte baja de la ciudad. Ambas te conducirán hasta tu siguiente destino, pero los tejados serán mejores para luchar contra los *Puias*. Cuando acabes con ellos salta a la calle y verás un hueco señalado con dos gemas rojas. Salta para recoger el botín y regresa a la superficie. Al final de la calle llegarás a un puente donde **Lucia** quedará atrapada por dos *Golems*. Liquídalos y avanza, debajo del arco salta para recoger una gema azul. Después sigue subiendo y verás que el camino está bloqueado y que hay una estatua tallada en la roca de la pared. Salta a sus hombros y desde ahí podrás obtener una gema azul. Ahora continúa

<La mejor estrategia con Lucia, si no se quiere obtener un buen ranking, es mantenerse en el aire y lanzar cuchillos>

subiendo y al llegar arriba pulsa Círculo en la cara de la parte trasera para entrar en una Estancia Secreta. Finalmente entra por la puerta de la torre para terminar la misión.

MISIÓN 2:

Después de que la puerta quede cerrada a cal y canto, sube las escaleras y activa los cubos de la esfera. Las estatuas cobrarán vida, pero puedes acabar con ellas fácilmente. El haz de luz verde de la estancia rellena tu *Devil Trigger*, así que no dudes en utilizarlo. Después recoge el amuleto entre las escaleras, *Aerial Heart*, y equípalo dentro de la pantalla *Status*. Ahora activa el *Devil Trigger* y asciende volando a la parte superior de la torre. Sube por la escalinata de madera y al llegar a la plataforma con enemigos busca una gema azul en la pared que podrás alcanzar con un doble salto. No te queda más remedio que seguir ascendiendo de plataforma en plataforma. Arriba introdúcete por el hueco y llegarás a una zona con un haz de luz para recargar el *Devil Trigger*. Una vez hecho esto, actívalo y vuela hasta la esfera azul. Golpéala hasta activar todos sus cubos y se abrirá un hueco en el techo. Ahora estás en una sala llena de maquinaria con una estatua del tiempo. Finalmente abandona la sala y te enfrentarás contra el primer jefe final, **Tartussian**. Dedícate a esquivar sus bolazos con Círculo o simplemente saltando, mientras le lanzas cuchillos. Una vez muerto, entra en la habitación que se acaba de descubrir para coger la *Arcana Spada* y una gema azul. Una verja te abrirá paso hasta el tejado de la torre. Salta siguiendo la estela de gemas rojas para terminar la misión.

MISIÓN 3:

De vuelta a las calles de la ciudad, continúa por el camino hasta la intersección y ve por el callejón que se aleja de la pantalla. Muy pronto **Lucia** estará atrapada por un muro energético. Avanza hasta encontrar al *Goatling* y acaba con él. Se desbloqueará un puerta roja, la entrada a la estación de tren. Aquí puedes encontrar la espada *Kylamoor*. Abandona el lugar y entra por la puerta grande con figuras talladas. Llegarás a una nueva zona de la ciudad. Avanza y recoge la gema de un saliente. Más adelante encontrarás un grupo de *Msiras*, lucha contra ellos y después destroza las maderas que bloquean la entrada. En esta nueva sección salta por los riscos para alcanzar una gema azul. Vuelve abajo y sigue el camino hasta llegar a un edificio. Entra y liquida a tus adversarios hasta que la puerta superior se abra. Dentro hallarás el amuleto *Healing Heart*. Con el *Devil Trigger* activado y este amuleto recuperarás energía. Sal y antes de salir de este edificio mira la figura bajo las escaleras, algo parecido a un jinete sobre un caballo. Con Círculo te conducirá a una Estancia Secreta. Cuando termines, abandona el lugar y dirígete hacia la otra edificación sobre el agua. Antes de entrar sube por las escaleras y, sobre la puerta, dirígete todo lo que puedas hacia la derecha y pulsa Círculo para descubrir otra Estancia Secreta. Finalmente, entra por la puerta para luchar contra **Jokatgulm**. Hay dos opciones para derrotar a esta bestia. Primero, puedes ir eliminando tentáculos para que cuando dejen hueco asaltar la cabeza con *Devil Trigger*. Pero si buscas un método más fácil, sitúate en una esquina, fija un objetivo con R1, lo más normal es que se coloque en un tentáculo. Cambia de objetivo con L3 (pulsando el *stick* analógico izquierdo hacia abajo) hasta que el punto de mira se sitúe en la cabeza. Ahora sólo tienes que evitar los ataques del tentáculo y disparar cuchillos para ver cómo la barra de energía de **Jokatgulm** va disminuyendo. También recargarás el *Devil Trigger*, cuando esté a tope, aprovéchalo para hacer más daño al monstruo. Cuando muera, sal por la pequeña puerta de la izquierda del escenario.

MISIÓN 4:

Nada más comenzar avanza un poco. Verás que hay una gema azul suspendida en el puente. Salta para cogerla y ve hacia el interior del túnel para coger un amuleto, *Offence Heart* que aumentará el poder de ataque de **Lucia** en *Devil Trigger*. Después abandona el túnel y una barrera de energía bloqueará el camino. Te ha llegado la hora de luchar contra **Oranguerra**. Este orangután con gigantismo lanzará bolas de energía contra **Lucia**, lo mejor será mantener la distancia disparando cuchillos para aumentar el *Devil Trigger* y así utilizarlo contra la bestia. Cuando termines con él aparecerá un nuevo túnel. Síguelo y te enfrentarás al *Infested Tank*. Sus ataques son a distancia, así que acércate todo lo que puedas y ejecuta *combos* hasta que desaparezca.

MISIÓN 5:

Al empezar sigue el pasillo y llegarás a un cierre metálico, si lo inspeccionas con Círculo comprobarás que no le llega energía para abrirse. Salta al foso y lucha contra una horda de enemigos. Después dirígete hacia el otro extremo de la sala y salta al pasillo superior hasta llegar a una pequeña puerta. Ahora pasa por la sala hasta otra puerta que da a un hangar. Entra en el avión y destroza las cajas para obtener las *Cranky Bomb*. Son unas bombas muy útiles que se incorporarán al arsenal de **Lucia**. Después sal por la otra puerta del hangar y activa a golpes los cubos de la esfera azul. Es hora de regresar a la sala del principio. La puerta con el cierre metálico ya se puede abrir. Nada más salir, **Lucia** recibirá un amuleto, el *Evil Heart*. En esta ocasión, este objeto le irá restando vida, así que tendrás que ser rápido. Desciende a toda velocidad por las escaleras. A la izquierda de la pantalla hay cuatro contenedores y entre ellos se esconde una gema azul. Después sigue el pasillo de las escaleras hasta llegar a una sala con una esfera azul. Activa sus cubos y un objeto aparecerá en la zona central de esta sala. Desciende rápidamente por la escalinata y al llegar abajo recarga el *Devil Trigger* en el haz de luz verde. Asciende volando y recoge el *Flame Heart*. Ahora baja y entra por la puerta verde. En esta sala, salta al foso y entra por la puerta con una gema roja. Entrarás en una habitación donde tienes que buscar un pequeño pasillo donde **Lucia** colocará el *Evil Heart*. Ahora sal por la puerta con la gema azul. Estarás en una especie de túnel de tren, síguelo luchando contra los enemigos que te salen al paso y llegarás a un ascensor. Una vez arriba entra por la puerta derecha con Círculo para acceder a una Estancia Secreta. Después, ve por la puerta central para acabar esta misión.

MISIÓN 6:

Tras la secuencia introductoria, **Lucia** aparecerá en una caverna gigantesca. Primero tendrá que vérselas con una serie de *Golems* y sus compañeros voladores. No utilices las gemas verdes que hay en los bordes del escenario porque las vas a necesitar. En la segunda parte de esta misión, te enfrentarás contra la polilla gigante **Noctpteran** y sus larvas. Limítate a permanecer el mayor tiempo posible en el aire lanzando cuchillos. Si te engulle un gusano pulsa repetidamente Cuadrado hasta que libere a **Lucia**. Cuando tengas recargado el *Devil Trigger* actívalo para terminar con estas criaturas y finalmente ve hacia el haz de luz en medio del escenario. De vuelta al mundo superior te encontrarás en lo que parece ser una tumba. Primero explora la zona que hay detrás de ti para obtener una gema azul. Después déjate caer al agua. Para nadar utiliza la dirección, el botón «X« para subir y Círculo para bajar. Cuadrado servirá para atacar como en las misiones normales. Bajo el agua busca una cueva iluminada con una luz azul que contiene el *Bow Gun* (un lanza-arpones). Finalmente sal por la puerta indicada en la secuencia anterior y acaba la misión.

MISIÓN 7:

Este nivel transcurre en su mayor parte bajo el agua. Sigue el túnel hacia delante y encontrarás un hueco vertical que asciende con una estela de gemas rojas. Antes de subir busca un cubículo que contiene una gema azul. Arriba, ya fuera del agua, avanza y pasa por la puerta. Salta y coge el amuleto *Aqua Heart*, que te permitirá nadar más rápido en *Devil Trigger*. Salta al saliente sobre donde estaba el amuleto, después a otro más elevado a la izquierda. Rompe la vasija y pulsa Círculo para entrar en una Estancia Secreta. Ahora salta al fondo de nuevo y sigue un pasillo que conduce a un pozo. Entra en él y estarás otra vez en el agua. Avanza y llegarás a una sala grande en la que sólo puedes continuar subiendo. Así alcanzarás una zona donde tienes que activar una serie de esferas para que aparezcan unas plataformas fuera del agua. Utiliza éstas para llegar a una esfera azul, activa sus cubos y verás que ahora puedes acceder a un pozo que desciende en la sala grande bajo el agua. Desciende por él, verás una estatua del tiempo y gemas verdes. Es un buen momento para mejorar el *Bow Gun* utilizando gemas rojas. Después pasa por la puerta y prepárate para luchar contra **Tateobesu**. En primer lugar equipa el *Aqua Heart* para nadar más rápido. Mantén siempre a **Lucia** de manera que vea al monstruo, aunque este puede volverse invisible a veces. Utiliza el *Devil Trigger*, y si no el →

Bow Gun para recargarlo y volver a atizarle bien al bicho. Cuando termines con **Tateobesu** sal de la estancia.

MISIÓN 8:

Comienzas en el agua. Asciende e inspecciona el lugar después de acabar con los enemigos para hallar una gema amarilla (te sirve para resucitar a **Lucia** atuomáticamente si ha perdido toda su energía). Después asciende siguiendo una estela de gemas rojas y saldrás a la superficie. Salta por las plataformas y en esta habitación ve hasta la estatua que tiene en la base una especie de ojo. Examínala con Círculo y te dirá que reflejes su poder. Ve hacia el otro extremo de la sala y utiliza Triángulo para repeler las bolas de fuego que te lanzan. Después de tres intentos, el ídolo se derrumbará y la estancia se llenará de agua. Sube y llegarás a terreno seco. Aquí sigue un corto pasillo que te llevará de nuevo al agua. Desciende y cruza una sala para hallar un túnel con la entrada cuadrada en el suelo, contiene una gema azul. Vuelve a la sala anterior y sube por el túnel ascendente para salir del agua. La puerta te conducirá a una gran sala. Salta a la parte superior y examina con Círculo un símbolo azul que activará unas esferas en el centro de la sala. Golpéalas hasta que todas las antorchas sean azules. Unos enormes pilares de agua aparecerán para que **Lucia** pueda subir por ellos. Entra por la puerta y sigue el pasillo, activa los globos para poder recoger el amuleto *Quick Heart*. Comienza con el más cercano a la puerta, golpéalo 10 veces, entonces destruye el del medio y después el más lejano de la puerta. Cuando te acerques hasta la puerta, los otros globos estarán debilitados, destrúyelos en orden y recoge el amuleto. Después avanza hasta la estatua del tiempo y sigue el corredor para luchar finalmente contra **Plutonian**. Es fácil, mantente a distancia y dispara cuchillos. Cuando tengas el *Devil Trigger* a tope actívalo y ataca. No olvides esquivar los láser que se activan por toda la sala.

MISIÓN 9:

En este nivel tan sólo tienes que enfrentarte con **Arius**. Preocúpate de esquivar a las criaturas que le protegen y utilízalas para recargar tu barra de *Devil Trigger* o subir *Ranking* encadenando *combos*. En cuanto puedas activar el *Devil Trigger* convierte a **Lucia** en un demonio y atiza a **Arius** hasta terminar con él de una vez por todas.

MISIÓN 10:

Como **Dante**, **Lucia** tendrá que activar cuatro esferas para entrar en el mundo infernal. Nada más empezar avanza hacia la columna con una gema roja, justo enfrente suya, al otro lado de la calle, hay una puerta que conduce con Círculo a una Estancia Secreta. Después, gira la esquina y verás la primera esfera azul. Luego continúa avanzando, pronto el camino estará bloqueado por una casa, salta por encima y sigue avanzando. Después, durante un largo trecho y a la izquierda aparecerá la siguiente esfera azul. A continuación, sigue y no tardarás en ver una estela de gemas rojas. Antes de continuar salta por el hueco que hay en el muro de la izquierda para recoger una gema verde y una azul. Después sigue el camino de gemas rojas y cuando descienda el nivel del terreno verás un hueco a la derecha de la pantalla con otra esfera azul. Ahora sigue la calle hasta que termine, en un hueco encontrarás la espada *Zambak*. Después ve a la bifurcación y sigue el camino de la izquierda. Permanece atento a la parte izquierda de la calle porque poco antes de llegar a la estatua del tiempo, verás un callejón. Síguelo y llegarás a una zona repleta de magos. Termina con ellos y después sube al saliente para activar la última esfera. Después entra por la gran puerta roja y lucha contra **Phantom**. Intenta mantenerte alejado, esquivando sus bolas de fuego y las columnas de lava. Lanza cuchillos mientras permaneces en el aire el mayor tiempo posible. En cuanto puedas, activa el *Devil Trigger* y termina con esta araña del infierno.

MISIÓN 11:

Tal y como le ocurría a **Dante**, en esta sala **Lucia** tiene que golpear el ojo central y terminar en un tiempo determinado con diversas oleadas de enemigos. Si no lo consigues a la primera, vuelve a activar el ojo central hasta que la victoria sea tuya.

MISIÓN 12:

También es un nivel muy similar al que protagoniza **Dante**. Acércate al ascensor. Éste quedará bloqueado y tendrás que luchar contra una horda de *Blood Goat*. Después entra en el ascensor. Acaba con todos los enemigos y cuando llegues arriba rompe la vasija al fondo del pasillo. Cuando lo hayas hecho pulsa Círculo para acceder a una Estancia Secreta. De vuelta al corredor ve hacia la estatua del tiempo y al final pasa por la puerta. Recorre una serie de pasillos hasta llegar a una habitación extraña donde tu huida quedará bloqueada. Acaba con todos los *Jomothumsira* y recoge el *Sacrilege*. Regresa y **Lucia** colocará este objeto en la puerta por la que entraste. Estarás en un vestíbulo, avanza hasta el siguiente y continúa de frente. Pasarás por una puerta doble. Aquí esquiva las esferas para que no te envíen un nivel inferior donde tendrás que luchar para volver a la sala otra vez. Finalmente salta a la parte superior y recoge otro *Sacrilege*. En esta zona hay una gema azul. Cuando la tengas sal por donde entraste. Al salir continúa de frente, por el pasillo con la gema roja, nada más entrar gira a la derecha y verás una gema verde y una puerta que te conducirá a un enfrentamiento contra un jefe final, **Trismagia**. Dedícate a esquivar los ataques de las tres caras mientras recargas el *Devil Trigger* lanzando cuchillos. En cuanto se reúnan en una sala, utiliza el *Devil Trigger* para acabar con esta criatura del infierno.

MISIÓN 13:

Ha llegado el momento de la batalla final de **Lucia** contra **Arius**. En su primera forma, salta para esquivarle y como en batallas anteriores intenta mantenerte en el aire lanzando cuchillos para después utilizar el *Devil Trigger*. Después, **Arius** se transformará en un ser horripilante y **Lucia** estará atrapada en un foso. Lo más importante es esquivar saltando sus vómitos venenosos que pueden resultar letales. También hay que permanecer atentos a su aguijón. Por lo demás, manteniendo las distancias, será fácil cargar el *Devil Trigger* para terminar el juego de una vez. ■

SECRETOS

El juego guarda una serie de secretos para aquellos que hayan sido capaces de terminar la aventura con éxito. En primer lugar, cuando se ha finalizado ***Devil May Cry 2*** con **Dante** y con **Lucia** se obtiene un menú para seleccionar nivel y el modo especial *Bloody Palace*. Consiste en una especie de *Survival* en el que se va avanzando por diferentes niveles que al llegar al 9.999 se repiten una y otra vez. Idóneo para obtener gemas rojas. Para conseguir los trajes alternativos de cada personaje haz lo siguiente. Al terminar el juego por primera vez con **Dante** o con **Lucia** obtendrás un nuevo vestuario. Para obtener el traje de *Devil May Cry* para **Dante** tienes que terminar el juego en *Dante Must Die Mode*. Finalizando este modo con **Lucia** se descubre a **Evil Lucia**. Los nuevos modos de juegos se irán abriendo a medida que los completemos, de Normal a *Hard* y de éste a *Must Die Mode*. Como sorpresa, terminando el modo *Hard* de **Dante** se obtiene a **Trish**, del primer *DMC*, como personaje jugable.



¡Gran Sorteo EF Education!



3 semanas de curso de inglés en Inglaterra - Julio 2003

Envía el cupón y gana un curso de inglés de 3 semanas en Inglaterra

El PREMIO incluye:

- Viaje de ida y vuelta en avión desde Madrid
- Traslados desde el aeropuerto a la ciudad de destino y viceversa
- Asistencia de un monitor español durante el viaje y el curso
- Alojamiento en casa de familia con pensión completa
- Clases de inglés de lunes a viernes y material de estudio
- Amplio programa de excursiones, visitas culturales y actividades de tiempo libre
- Diploma de Curso EF
- Tarjeta miembro EF, mochila y Guía de Viaje EF

Además, si envías un SMS al 5011 entras en un sorteo para viajar a MALTA*



3 días conociendo la fantástica Isla de Malta - Agosto 2003

Llámanos al: 902 10 20 22

* Envía un SMS al 5011 con:
EF.tu nombre.tu apellido.fecha de nacimiento.código postal.población - Ejemplo:
EF.María.Rodriguez.25/05/89.08328.Barcelona

Sólo puedes participar si tienes entre 10 y 18 años Coste llamada 0.9 Euro + IVA









Envía el cupón antes
del 25 de Abril. El sorteo se celebra el 30 de Abril

EF Education
Balmes 150, 2° 1°
(08008) Barcelona
www.ef.com

Nombre y Apellidos: ______________________

Dirección: ______________________

Código Postal: __________ Población: __________

Teléfono: __________ Móvil: __________

Fecha de Nacimiento: ______________________

Email: ______________________

Sólo puedes participar si tienes entre 10 y 18 años de edad.

☐ No deseo recibir información de otras empresas

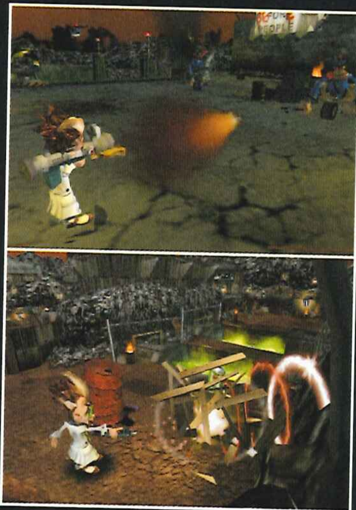
DR. MUTO

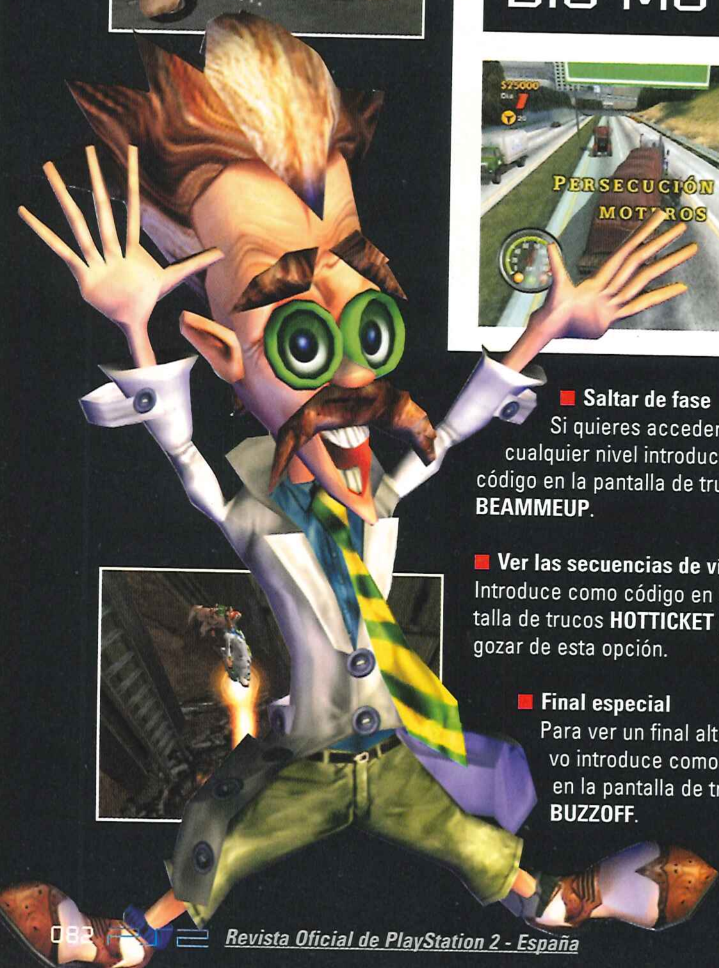
■ **Invencibilidad**
Para que tu personaje sea invulnerable a todo (excepto a las caídas desde gran altura) introduce como código en la pantalla de trucos **NECROSCI**.

■ **Sin daño**
Si lo que quieres es que tu marcador de energía nunca baje introduce como código en la pantalla de trucos **CHEATERBOY**.

■ **Todos los artilugios**
Para poder disfrutar de todos los ingenios del doctor protagonista introduce como código en la pantalla de trucos **TINKERTOY**.

■ **Transformaciones**
Para lograr que el doctor se metamorfosee en cualquiera de las formas que el juego pone a tu disposición introduce como código **LOGGLOGG**.





■ **Saltar de fase**
Si quieres acceder a cualquier nivel introduce como código en la pantalla de trucos **BEAMMEUP**.

■ **Ver las secuencias de vídeo**
Introduce como código en la pantalla de trucos **HOTTICKET** para gozar de esta opción.

■ **Final especial**
Para ver un final alternativo introduce como código en la pantalla de trucos **BUZZOFF**.

DEVIL MAY CRY 2

■ **Traje Diesel para Dante**
Comienza el juego con **Dante** y finaliza la primera misión. Salva la partida y resetea el juego. Cuando aparezcan las palabras «*Press Start*», introduce la siguiente combinación de botones: L3, R3, L1, R1, L2, R2, L3, R3. Un sonido te confirmará que el truco ha funcionado. Presiona *Start* para volver al menú principal. Carga la partida salvada y presiona L1 o R1 para acceder al nuevo traje y al nivel de bonus.



■ **Traje Diesel para Lucía**
Comienza el juego con **Lucía** y finaliza la primera misión. Salva la partida y resetea el juego. Cuando aparezcan las palabras «*Press Start*», introduce la siguiente combinación de botones: L3, R3, L1, R1, L2, R2, L3, R3. Un sonido te confirmará que el truco ha funcionado. Presiona *Start* para volver al menú principal. Carga la partida salvada y presiona L1 o R1 para acceder al nuevo traje y al nivel de bonus.



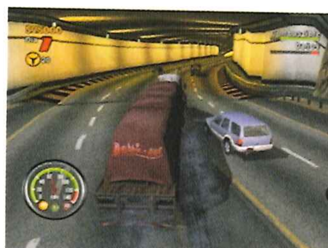
■ **Jugar como Trish**
Para poder controlar a la compañera de **Dante** en el *Devil May Cry* original, finaliza el juego con **Dante** bajo el nivel de dificultad *Hard*. **Trish** realiza los mismos movimientos que **Dante** y comienza con la espada **Sparda**.

BIG MUTHA TRUCKERS





■ **Código Maestro**
Introduce como código **CHEATING MUTHATRUCKER** en la pantalla de opciones del juego. Todos los trucos y el camión *Evil Truck* serán desbloqueados como por arte de magia.

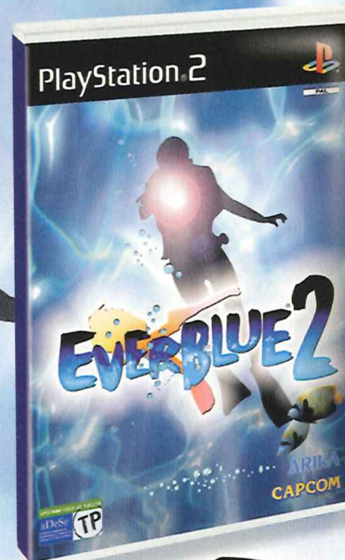


■ **Diez Millones**
Para gozar de tan increíble cantidad de dinero con el que poder mejorar tu camión y conseguir otros monstruos de dieciocho ruedas introduce como código en la pantalla de opciones del juego **LOTSAMONEY**.

■ **Selección de Nivel**
Si quieres comenzar directamente en cualquiera de las fases de que consta el simulador de camionero de **Empire** introduce como código en la pantalla de opciones del juego la palabra **LAZYPLAYER**.

CONCURSO EVERBLUE 2

25 JUEGOS



EVERBLUE® 2











Ahora puedes acercarte al maravilloso mundo del submarinismo desde tu **PlayStation 2**, no dejes pasar esta oportunidad, participa en este sorteo y podrás ser el afortunado ganador de un **Everblue 2**. Tan sólo tienes que enviar un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 21 de abril, y podrás optar a uno de los 25 **Everblue 2** para **PlayStation 2** que sorteamos.

¿En cuál de estas ciudades se desarrolla la acción?

A) Alicante **B**) Valencia **C**) Acapulco

CONCURSO «EVERBLUE 2»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2R03, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2R03 C.**



Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 21 de abril.

S.O.S.

CONSULTORIO OFICIAL PS2



Las primeras noticias, y preguntas, sobre los juegos que acabarán acaparando las portadas durante 2003 pueblan nuestra sección, así como las posibilidades On-line de **PS2**, mostradas y explicadas exhaustivamente este mismo número.

ClockTower 3

Hola, me llamo **Antonio** y me encanta vuestra revista. Me gustaría saber algunas cosas:

1-. ¿Saldrá algún juego nuevo de *Resident Evil* para **PlayStation 2**?

2.- ¿Qué juego creéis que es mejor, *ESDLA: Las Dos Torres, Silent Hill 3* o *Splinter Cell*?

3.- ¿Saldrá un *Tombi 3* para **PS2**?

4.- ¿Saldrá un *Dino Crisis 3* para **PlayStation 2**?

5.- ¿Saldrán *Clock Tower 3* o *Galerians* en castellano?

Antonio Puyana, Rota (Cadiz).

1.- La próxima entrega de *Resident Evil* para PlayStation 2 será la versión *On-line*.

2.- *Silent Hill 3* es el mejor, con *Splinter Cell* pisándole los talones. *ESDLA* está un escalón por debajo.

3.- El último título en el que ha intervenido su creador, el gran Tokuro Fujiwara, fue *Extermination*. No se conocen detalles sobre futuros proyectos.

4.- El próximo *Dino Crisis* aparecerá en breve en Japón pero, en principio, será exclusivo para Xbox.

5.- Teniendo en cuenta la poca aceptación del primer *Galerians* en nuestro país, no parece muy probable que *Galerians: Ash* llegue al mercado español. Todo parece indicar que *ClockTower 3* llegará a España, aunque aún no se sabe cuándo ni quién lo distribuirá.







Soul Reaver vs Jak and Daxter

Estimados amigos de **PlayStation 2 RO**, me llamo **Borja** y soy un gran admirador vuestro. Quisiera preguntaros unas cosas:

1.- ¿*Soul Reaver 2* es comparable en gráficos a *Jak & Daxter*?

2.- ¿Cuando sacarán *Soul Reaver 2* en *Platinum*?

3.- ¿Saldrá *Soul Reaver 3*?

Pablo.

1.- Aunque pertenecen a géneros diferentes, *Jak & Daxter* posee un motor gráfico mucho más detallado y suave.

2.- El criterio seguido por las compañías para lanzar sus títulos bajo el sello *Platinum* está basado en el número de unidades vendidas, y *Soul Reaver* no ha resultado ser especialmente un «superventas».

3.- Nada indica la aparición de la tercera entrega de *Soul Reaver* pero, al igual que ocurrió con la segunda parte, podría surgir de la nada en muy poco tiempo.



CSI en PlayStation 2

¡Hola! Me gustaría felicitaros por ser los mejores. Me pregunto si podríais responder a estas preguntas:

1.- ¿*CSI* saldrá realmente para **PS2**? si es así, ¿Cuándo? ¿Estará en castellano?

2.- ¿La pantalla de *TFT* merece la pena?

3.- ¿Cual es mejor (más realista), *Conflict: Desert Storm* o *Socom*?

4.- ¿Qué juego ha sido el que más ha aprovechado los 128 *bits* de **PS2**?

5.- ¿Los juegos más realistas están en **PS2** o en **GameCube**?

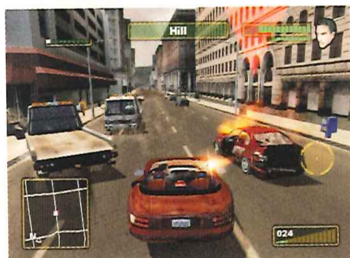
Carlos Matías, Murcia.

1.- Así es. Ubi Soft es la encargada de trasladar los peculiares casos de la brigada de investigación criminal de Las Vegas a PlayStation 2. Aún

Enviad vuestras consultas a: **Revista PS2RO, Calle O'Donnell, 12 Madrid 28009**, escribiendo S.O.S. en una esquina del sobre, o al e-mail **ps2@grupozeta.es** poniendo como asunto **S.O.S.**

no se sabe si llegará a nuestro país doblado y/o traducido, pero dada la importancia del título, es muy posible que la respuesta sea afirmativa en ambos casos.

2.- Mientras sea auténtico TFT, sí. Por ahora, Joytech es la única compañía que ofrece pantallas para PS2 en su configuración TFT (5,6 pulgadas) y STN (LCD, 7,2 pulgadas). La



calidad LCD deja muchísimo que desear.

3.- *Socom* es bastante mejor y más realista que *Conflict: Desert Storm*.

4.- Todos los meses hay una compañía que eleva ligeramente el listón de calidad de los títulos de PS2, estableciendo un nuevo límite en el uso del *hardware* de la máquina de Sony. Por ejemplo, este mes, el título que más nos ha impresionado técnicamente ha sido *Silent Hill 3*.

5.- El hardware de GameCube es capaz de mostrar unos gráficos ligeramente más coloristas y realistas que PS2, pero el catálogo de la consola de Nintendo no supera ni de lejos al de PS2 en lo que respecta a títulos de aspecto realista.

Splinter Cell en PlayStation 2

Hola soy **Pablo**. Siempre leo vuestra revista, y pienso que sois los mejores. Tengo unas dudas que quiero que me resolváis:

1.- ¿Saldrá algún día un nuevo *GTA*?

2.- ¿Cuando aparecerá *Midnight Club II*? ¿y *True crime: Streets Of L.A.*?

3.- Estoy interesado en *Splinter Cell* y me han dicho que se ha añadido una misión respecto al titulo de **Xbox**, ¿es cierto?, ¿Cuándo va a salir?

Pablo, vía e-mail.

1.- Rockstar ha confirmado que la cuarta entrega de *GTA* se encuentra en pleno desarrollo y que, muy posiblemente, llegue al mercado antes de que acabe el año. *GTA4* no será un nuevo remozado de *GTA3* (como *Vice City*), todo será rediseñado y creado partiendo casi de cero.

2.- En menos de dos meses, es muy posible que puedas jugar a cualquiera de esos dos títulos en su versión PAL.

3.- La versión para PlayStation 2 de *Splinter Cell* incluirá un nuevo nivel llamado *Powerplant* y, como podrás comprobar cuando el juego aparezca en el mercado, su motor gráfico tiene poco que envidiar al de Xbox (aunque presenta alguna que otra diferencia importante).

Kit Linux para PlayStation 2

Hola, me llamo **Luis** y me encantaría que me respondiérais a estas preguntas:

1.- Me he enterado de que el kit *Linux* para **PS2** cuesta cerca de 300 Euros, ¿es cierto?

2.- ¿Cuando saldrá a la venta *SOCOM*?

3.- ¿Se sabe algo de *MTV Music Generator 3*?

Luis, vía e-mail.

1.- Por ahora, el *Kit* de *Linux* sólo puede adquirirse a través de la *web* www.playstation.com y, tal y como tú indicas, su precio ronda los 300 Euros.

2.- Es muy posible que sea lanzado junto al *kit* de conexión a Internet.

3.- Codemasters planea lanzar un nuevo título de creación musical, pero es muy probable que no tenga mucho que ver con Jester ó con MTV Networks.

Metal Gear Solid 3

Hola, me llamo **José Luis Cruz** y quería felicitaros por la revista y hacer unas cuantas preguntas:

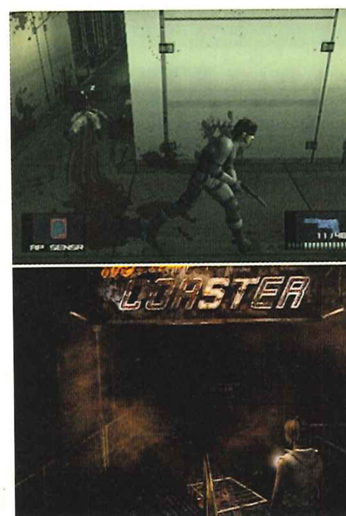
1.- Soy un fan de *Metal Gear* y quisiera saber si habrá un *MGS3* y para cuando.

2.- Me gustaría que me dijérais si *Splinter Cell* es un adversario digno para *MG* y si es así cuál es mejor de los dos.

Jose Luis, vía e-mail.

1.- El único detalle que se conoce del futuro *MGS* es que será la continuación directa de *Metal Gear Solid 2*, pero aún no se conoce ni un sólo detalle sobre su lanzamiento.

2.- *Splinter Cell* es un adversario más que digno del famoso título de Konami. Su motor gráfico es tan potente como el de *MGS* (o quizá más) y su desarrollo es más estratégico y complicado.



La carta del mes



Quiero mencionar los siguientes juegos de acción: *Soldier Of Fortune, Quake III: Revolution, Unreal Tournament, 007: Agente En Fuego Cruzado, 007: Nightfire, Half-Life, Medal Of Honor: Frontline, Terminator: Dawn Of Fate, Turok Evolution, Ghost Recon, Conflict: Desert Storm, Red Faction, Red Faction 2*, etc... Buenos, ¿verdad? Pero, ¿qué es lo que ocurre con la mayoría de ellos? Que no son compatibles con teclado y ratón USB y quisiera preguntarles a los autores de esos juegos: ¿creen que a la hora de comprar un juego como los que he mencionado no nos fijamos en ese detalle? Por muy buen juego que sea, es penoso jugar con el *control-pad* para **PS2**, porque no atinas ni a un tanque, a un helicóptero... Y mucho menos a «amiguitos» rápidos y de un tamaño muy inferior. Utilizar los asistentes de puntería que vienen en algunos juegos hace que resulten aburridos. El reto de ser tú mismo el protagonista de la historia y depender de tu precisión en el desarrollo del juego es lo que imagino que no solo a mí, sino a mucha gente, nos gusta. Yo, personalmente, he adquirido la mayoría de juegos que son compatibles con teclado y ratón USB, aunque algunos juegos como *Quake III Revolution* y *Red Faction*, no podian faltar en mi coleccion de *shoot'em up*. **THQ**, compañía del *RF2* parece que tuvo en cuenta ésto que comento en su segundo lanzamiento del genial juego, y le doy mi enhorabuena por ello. Me gustaría llamar la atencion de las compañías desarrolladoras de buenos vídeojuegos, para que tengan en cuenta lo que he dicho. Creo que es un esfuerzo mínimo para las compañías y algo de lo que todos nos podremos beneficiar. GRACIAS.

Rubén Garcia, Carrizo (León).

Lo único que podemos decir en favor de las compañías que optan por omitir el soporte para ratón y teclado es que, normalmente, incluyen un control bastante intuitivo y opciones de *auto-aim* (además de unos enemigos un poco lentos y de mermada inteligencia artificial).



Lo MEJOR y lo PEOR del mes



Cuando ya creíamos haber visto todo lo posible, técnicamente hablando, con el *hardware* de **PlayStation 2**, llega **Konami** con *Silent Hill 3* y nos demuestra que los escenarios pueden llegar a ser más amplios y detallados, los efectos gráficos más impresionantes y el modelado 3D de los personajes más real.



El panorama del género RPG continúa más bien oscuro en los 128 *bits* de **Sony**. Los buenos RPG creados para **PlayStation 2** pueden contarse con los dedos de la mano: *Final Fantasy X, Suikoden III, Wild Arms 3*... Algo inaceptable para una consola como **PS2**, con casi tres años de vida.







El DVD de xXx atesora hasta diez secuencias eliminadas, y en todas ellas tienes la posibilidad de escuchar o ver en subtítulos los comentarios del director Cohen.

Entre las escenas que no os deberíais perder por nada del mundo es la secuencia extendida de la bailarina que se encuentra Vin Diesel en su habitación...

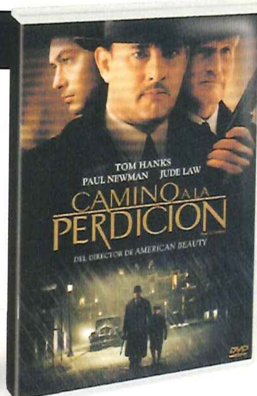


Una nueva raza de agente secreto



Camino A La Perdición





Sam Mendes (el oscarizado director de *American Beauty*) se confirmó como uno de los grandes valores del cine actual al adaptar la novela gráfica de **Max Allan Collins** y **R.P. Rayner**, una historia de *gángster* situada en la **América** de la Gran Depresión. Con el apoyo del mítico productor **Richard D. Zanuck**, **Mendes** reunió un reparto extraordinario, encabezado por **Tom Hanks** y **Paul Newman** (nominado a los Oscar por este papel) para llevar adelante este prodigioso drama sobre padres e hijos. Sin duda, la mejor película de gángster desde *Uno De Los Nuestros*. **B.S.**



Entre las escenas eliminadas, una con Al Capone, interpretado por A. LaPaglia.



El Making Of no olvida el cómic original en el que se basa la película.



La galería de fotos da muestra de la gran dirección artística, también nominada al Oscar.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□
Comentarios de audio de **Sam Mendes**. *Making Of*. 10 escenas inéditas (con comentario de audio opcional subt.itulado en castellano). *Spot* de televisión de la banda sonora. Galería de fotos. Biografía del reparto y el equipo técnico (sólo en inglés). Notas de producción (sólo en inglés).

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano 5.1, inglés 5.1.
Subtítulos: castellano e inglés.

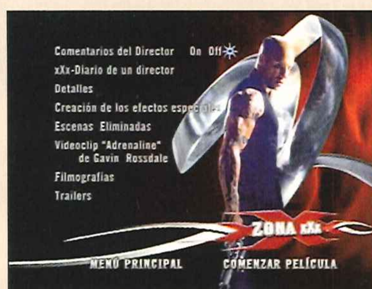
■ TIPO DE DVD: DVD9

■ COMPAÑÍA: **20th Century Fox HV** ■ PRECIO: 23.99 Euros

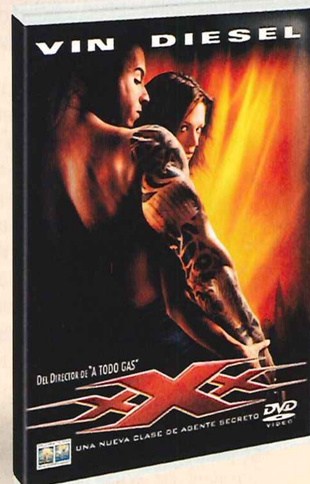
■ VALORACIÓN: ■■■■■
El DVD es el único soporte capaz de hacer justicia a la maravillosa fotografía de **Conrad L. Hall**, otra más de las virtudes de este tesoso cinematográfico, al que los años venideros colocarán en el puesto que merece. De momento, sólo esperamos que la Academia no le escatime ninguno de los 6 Oscar a los que ha sido nominada.




por << Bruno Sol e Isabel Garrido >>



El director de *A Todo Gas* volvió a reventar las taquillas con éste, su siguiente filme, recurriendo a la misma fórmula que ha estado alimentando la franquicia *James Bond* en los últimos 40 años: Villano megalómano, chica misteriosa, arma diabólica que amenaza a la humanidad, y héroe carismático capaz de salvar al mundo y ligarse a la chica en poco más de dos horas de película. El éxito de ***xXx*** radica en actualizar esos ingredientes clásicos a los gustos del público actual. Aquí no hay música de **Shirley Bassey**, sino de **Rammstein**. El protagonista no viste *smoking*, sino un montón de tatuajes. Conduce un potente *Pontiac GTO* en lugar de un *Aston Martin*, y es todo un experto en deportes de riesgo. A lo largo del intenso metraje veremos a **Vin Diesel** saltar en paracaídas, deslizarse en una tabla de *snowboard* sobre la cresta de un alud y realizar todo tipo de inverosímiles acrobacias sobre una moto de trial. Y, como queda patente en el *Making Of*, muchas veces sin recurrir a especialistas. **Samuel L. Jackson** ejerce de jefe/mentor, al estilo del entrañable **M** de la serie *Bond* y la hija del gran **Dario Argento**, **Asia**, es la enigmática **Yelena**. **B.S.**

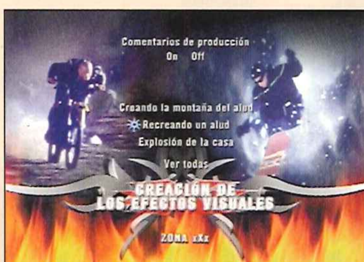




El diario del director desvela todos los detalles del rodaje.



El potente Pontiac GTO es una de las estrellas de la película.



Tres documentales te mostrarán la génesis de las inconcebibles secuencias de acción de xXx, incluyendo la escena del alud.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■

Comentarios de audio del director **Rob Cohen**. 10 escenas eliminadas (con comentario opcional). Diario del director. Seis documentales. Filmografías. Vídeo musical de **Gavin Rossdale**. Trailer de cine. Enlace a páginas web. Trailers. Y absolutamente todo ello subtitulado en castellano.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: castellano 5.1 y 5.1.
Subtítulos: castellano e inglés.

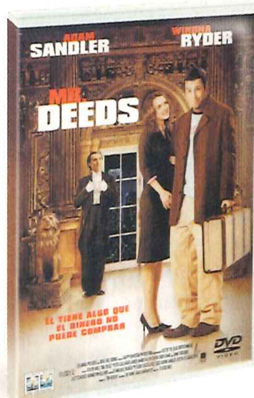
■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

■ PRECIO: 23.99 Euros

■ VALORACIÓN: ■■■■□

Como en el caso de las películas de *James Bond*, ***xXx*** exige una cierta complicidad con el espectador. No busques aquí una trama original e impactante. Se trata de puro cine de evasión, al que no se le puede pedir más que te haga vivir dos horas de pura diversión, y la película de **Rob Cohen** cumple con este cometido impecablemente. Ojo, señor **Bond**, por fin tiene enfrente un digno competidor...



Mr. Deeds

Antes de demostrar sus grandes virtudes como actor a las órdenes de **Paul T. Anderson** en *Punch-Drunk Love* (*Embriagado De Amor*), **Adam Sandler** protagonizó otra de sus habituales gamberradas, en este caso una nueva versión de *El Secreto De Vivir*, uno de los grandes clásicos de **Frank Capra**. Por desgracia, ni **Sandler** es **Gary Cooper** ni **Winona Ryder** (cada vez en horas más bajas) es **Jean Arthur**. Con la excepción de algunos *gags* puntuales, como el dantesco rescate de unos gatos de un incendio y la aparición de **John Turturro**, ***Mr. Deeds*** es una comedia realmente floja. **B.S.**



■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□

Comentarios del director y el guionista. 6 escenas eliminadas bastante insustanciales. 3 Documentales. Tomas falsas. Siete postales de felicitación. Vídeo musical de *Dave Matthew's Band*. Trailers. Filmografías. Todos estos extras se ofrecen subtitulados en castellano.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: castellano 5.1, inglés 5.1.
Subtítulos: castellano, inglés y portugués.

■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: **Columbia TriStar HV** ■ PRECIO: 23.99 Euros

■ VALORACIÓN: ■■□□□

Para incondicionales de **Adam Sandler**. Muy inferior a otras películas de este actor, como *Little Nicky* o *Un Papá Genial*, los pocos momentos de verdadero humor de ***Mr. Deeds*** se reducen a los *gags* físicos, y un par de secuencias aisladas. El material original de la película de **Capra** daba juego para mucho más.



El Making Of, entre otros aspectos, hace algunas referencias a la película original de Frank Capra.



El DVD ofrece siete poemas de felicitación, afortunadamente acompañados de subtítulos en castellano.



Ver a John Turturro interpretando a un mayordomo español es una de las pocas alegrías que depara este filme.





Vacaciones En Roma Ed. Especial

Recibir un Oscar fue la recompensa que obtuvo una joven **Audrey Hepburn** por su tierna interpretación de una princesa un poco harta del protocolo que se escapa de la rutina de palacio, aunque sea sólo por un día. Obviamente habrá algo que mantendrá una tensión sobre si volverá a sus obligaciones palaciegas. Bajo la batuta de **William Wyler** consigue que la historia resulte encantadora pero lógica, nada de cuentos de hadas. Es como la vida misma aunque no hay duda de que **Gregory Peck**, en sus años mozos, era un galán tan majete o más que **Richard Gere** en *Pretty Woman*. **I.G.**



- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
  Renovar una película que tiene más de cuarenta años para adaptarla al formato digital, tiene más mérito aún si los extras se estiran como lo hace esta edición. Teniendo en cuenta que ya nos faltan **Audrey Hepburn** y **William Wyler**, no se puede exigir más que un reportaje en tercera persona y unas bonitas fotos de rodaje.
- PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
  Idiomas: español, inglés, francés, alemán, italiano, todos en mono.
  Subtítulos: castellano, inglés, portugués...
- TIPO DE DVD: DVD 9
- COMPAÑÍA: **Paramount Home Ent.** ■ PRECIO: 24.01 Euros
- VALORACIÓN: ■■■■■
  En estos últimos años en los que se producen fenómenos interpretativos clonados, todos se afanan en buscar a la posible sustituta de **Audrey Hepburn** en el cine. Querer no es poder en este caso, porque aunque muchos se empeñen ni **Cruz** ni ninguna otra podrán sustituir, ya no la belleza, sino el estilo y el altruismo de **Hepburn**.



Se ve un menú de extras más extenso que los habituales de los clásicos del cine.



Otra manera de apreciar la naturalidad de Audrey, es la galería de fotos.



Sobrevolar la era dorada de la productora de la Paramount, es otra oferta adicional.








Doraemon en DVD

Todo un clásico del manga llega a formato digital en una nueva película de animación, ***Doraemon y los Piratas De Los Mares Del Sur***. Una cuidada edición que incluye un videoclip, trailers, ficha de los creadores y otras curiosidades acerca de la entrañable creación de **Fujiko F. Fujio**.





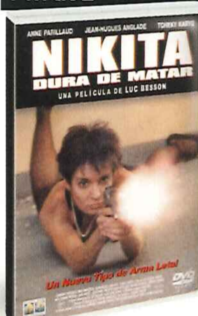
Un Pez Llamado Wanda E.E.



Una de las mejores comedias que nos dejó los años 80 por fin llega al salón de nuestra casa en una edición de lujo. Incluso cuando han pasado 15 años, la película conserva todo lo mejor del momento de su estreno. Esta fue la producción que puso a **Jamie Lee Curtis** en el camino de la comedia, un acierto. **I.G.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
  Reconozcamos un buen producto dándoles su justa puntuación a un disco extra lleno de contenidos adicionales como escenas inéditas y otros secretos.
- PISTAS DE AUDIO:
  Idiomas: castellano e inglés (ambos 5.1)
  Subtítulos: castellano, inglés, portugués, francés...
- TIPO DE DVD: 2 DVD 9
- COMPAÑÍA: **20th Century Fox HV** ■ PVP: 23.99 E
- VALORACIÓN: ■■■■■
  Otra de las mejores cosas que ofrece ***Un Pez Llamado Wanda*** es el talento humorístico de **John Cleese**, encargado del guión y la historia original además de ponerse ante las cámaras con un rostro que provoca la carcajada con que se esfuerce un poco. Y no podemos olvidarnos de **Kevin Kline** que comienza a demostrar lo que puede dar de sí con su vis cómica.

Nikita



La interpretación de **Bridget Fonda** en *La Asesina* está basada en la fabulosa agilidad de la actriz francesa **Anne Parillaud**. Ostentosos *remakes* son los que nos ofrece **Hollywood** cuando copia a pies juntillas las historias del cine francés para demostrar que saber hacer cine de acción. **I.G.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
  Sólo un trailer promocional, una pena teniendo encuenta que hablamos de una película de 1990.
- PISTAS DE AUDIO:
  Idiomas: castellano (Mono), francés (Dolby).
  Subtítulos: castellano, inglés, italiano, francés...
- TIPO DE DVD: DVD 5
- COMPAÑÍA: **Columbia TriStar HV** ■ PVP: 23.99 E
- VALORACIÓN: ■■■■□
  A pesar de que la película es buena, entretenida, rápida, precisa y que no se extiende en explicaciones absurdas, la adaptación al formato digital parece que ha sido demasiado precipitada y no se ha cuidado todo lo que debiera. Basándonos en otros productos se puede decir que esta producción se podría haber estirado mucho más para su presentación en DVD.

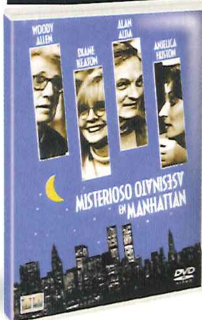
Nunca Más



Esta película tiene su propio tirón gracias al fenómeno **Jennifer López**. Sabiendo la locura que producen sus posaderas, con permiso de las de **Kylie Minogue** que han sido votadas como las mejores por la prensa británica, aconsejamos que traten de centrarse en la historia, que tiene su intríngulis y llega a enganchar. **I.G.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□
  Nunca Más nos trae un buen paquete de extras a pesar de haber tenido un paso modesto por las pantallas de cine... ¿Acaso será por eso mismo?
- PISTAS DE AUDIO:
  Idiomas: español, inglés en 5.1.
  Subtítulos: castellano, inglés.
- TIPO DE DVD: DVD 9
- COMPAÑÍA: **Columbia Tristar HV** ■ PVP: 23.99 E
- VALORACIÓN: ■■■■□
  Dada la polvareda que levanta la vida rosa de la cantante y actriz, aunque la historia pasara de puntillas por los cines, **Columbia** sabe sacar provecho para su adaptación digital. Además, podemos apuntar el talento de **J. Lewis**, siempre una garantía de credibilidad. Más que un testimonio de malos tratos domésticos, termina siendo un *thriller* con alguna sorpresa final.

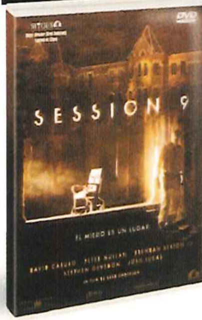
Misterioso Asesinato En...



Marcó el resurgimiento de **Allen**, y para muchos sigue siendo la mejor de sus últimas películas. Tras la ruptura con **Mia Farrow**, **Woody** recuperó a **Diane Keaton**, la compañera de sus primeros filmes, para rodar la divertida historia de un matrimonio que sospecha que su vecino es un asesino. **B.S.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
Como el resto de las películas de **Woody Allen** (sea cual sea la distribuidora), sólo se acompaña del trailer original de cine.
- PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, inglés, francés... (todos mono).
Subtítulos: castellano, inglés, portugués, francés...
- TIPO DE DVD: DVD 5
- COMPAÑÍA: **Columbia TriStar HV** ■ PVP: 23.99 E
- VALORACIÓN: ■■■■□
Misterioso Asesinato En Manhattan era una de las pocas películas de la filmografía de **Woody Allen** que faltaba por saltar al mercado del DVD. A diferencia de sus filmes más recientes, como *La Maldición Del Escorpión De Jade*, en los que una prometedora idea inicial acaba languideciendo sin remedio, esta obra es perfecta de principio a fin. No te la pierdas.

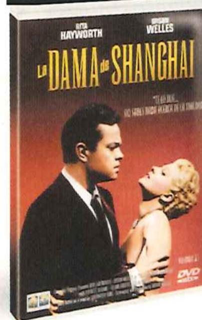
Session 9



Una de las películas de terror más originales de la cartelera del año pasado. Un grupo de obreros, entre los que se encuentra **Peter Mullan**, reciben el encargo de limpiar de amianto un antiguo hospital psiquiátrico. Poco a poco, los ecos del terrible pasado vivido allí comienzan a dominar sus mentes. **B.S.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■□□□
Trailer, entrevistas, *featurette*, imágenes del rodaje, filmografías. Ficha técnica.
- PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano 5.1, inglés 5.1.
Subtítulos: castellano, inglés, italiano, francés...
- TIPO DE DVD: DVD 9
- COMPAÑÍA: **Lauren Video Hogar** ■ PVP: 24.01 E
- VALORACIÓN: ■■■□□
El ruinoso hospital es uno más de los protagonistas de esta correcta muestra de terror psicológico, rodada en cámara digital y que se beneficia de un buen reparto, poco habitual de este tipo de películas (**Peter Mullan**, **David Caruso**). No esperes ver en ***Session 9*** psicópatas con hachas, aunque ten la seguridad de que pasarás con ella bastante miedo.

La Dama De Shangai



Aunque los efectos especiales nos hagan olvidar algunas joyas de otras épocas del cine, aquí tenemos un ejemplo de las mejores historias que nos podemos llevar a casa. Sumamos al talento de **Orson Welles**, en todos los sentidos cinematográficos, la belleza de **Rita Hayworth**, y una relación que salió de la pantalla. **I.G.**

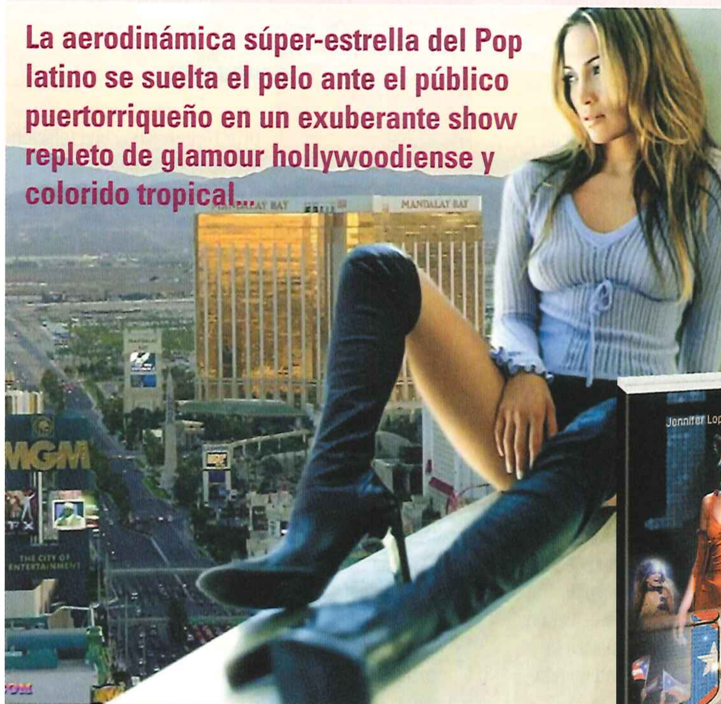
- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□
Pensemos que estamos hablando de una de las grandes películas del cine y que fue rodada en 1948, así que lo mejor es la misma producción.
- PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: español, inglés, italiano (mono).
Subtítulos: castellano, inglés, italiano...
- TIPO DE DVD: DVD 5
- COMPAÑÍA: **Columbia Tristar HV** ■ PVP: 23.99 E
- VALORACIÓN: ■■■■■
Una cenicienta dentro y fuera de la pantalla, **Rita Hayworth** muestra todas sus armas de mujer en esta película. Es gracias al cerebro magistral del que fuera su marido, **Orson Welles**, que **Rosa Margarita Cansino** deja su pelirroja melena para presentarse como la rubia clásica que es capaz de hacer cualquier cosa para lograr lo que quiere. Un gran título del cine negro más clásico de la época dorada de **Hollywood**.

por << Rafa Notario >>

DVD MÚSICA

Jennifer Lopez: Let's Get Loud

La aerodinámica súper-estrella del Pop latino se suelta el pelo ante el público puertorriqueño en un exuberante show repleto de glamour hollywoodiense y colorido tropical...



Impresiona y -hasta cierto punto- aturde, la puesta en escena de la diva del **Bronx**. Y no precisamente porque los parámetros de su espectáculo difieran gran cosa de los estándares actuales de las figuras del Pop *made in USA*: escalofriante despliegue de luz y sonido, coreografías omnipresentes, vestuario de ensueño, efectos especiales... Un concepto en el que, inevitablemente, llama la atención el mareante dispendio de médios técnicos y humanos requeridos sobre las tablas. Resulta agradable, sin embargo, comprobar «en vivo» la capacidad de la brava «nuyoricana» para inocular esa explosiva energía tan suya a la bullanguera -pero exigente - afición puertorriqueña. así como su sensualidad y sentido del humor.



Calentando motores para la Feria de Abril



Una diosa latina



¿Homenaje a Breitner? *Cortés en Ain't It Funny*

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS:

Un inocuo documental sobre las bondades turísticas y gastronómicas de **Puerto Rico**, que más puede considerarse como un inserto publicitario que un «extra».

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:

Idiomas: inglés y español. **Sonido**: Dolby Digital 5.1 Surround Sound/PCM Stereo **Subtítulos**: no

■ TIPO DE DVD: DVD-9

■ COMPAÑÍA: **Epic/Sony**

■ VALORACIÓN:

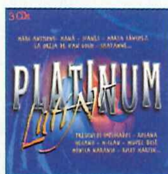
Encanto caribeño, carisma de estrella y desparpajo callejero. Poderosas armas que, en conjunción con un puñado de canciones resultonas y una súper-producción de máximo nivel, justifican las encendidas pasiones que Miss López despierta en audiencias (mayoritariamente masculinas) de toda edad y condición. Y eso sin mencionar sus vistosas características físicas....

CD'S

Varios

■ TÍTULO: **Platinum Latino**

■ COMPAÑÍA: **Warner/Sony**

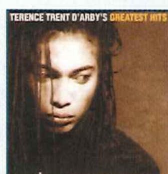


Variopinta y heterogénea recopilación de *hits* latinos que, merced a la suma de los repertorios de dos grandes multinacionales (**Warner** y **Sony**), reune en sus tres discos un epatante elenco de estrellonas de la vertiente más comercial de la dichosa «cosa latina»: **Jennifer Lopez**, **Bosé**, **Chayanne**, **Maná**, **Rosana**, **Gloria Estefan** y hasta 56 éxitos para escuchar en familia.

Terence Trent D'Arby

■ TÍTULO: **Greatest Hits**

■ COMPAÑÍA: **Columbia/Sony**



Todos los llameantes himnos funkies del camaleónico músico neoyorquino, reunidos por vez primera en una cuidada compilación que, además de la práctica totalidad de sus canciones más emblemáticas conocidas por todos, ofrece el apetitoso regalo de un segundo CD con humeantes tomas en directo, colaboraciones estelares y rarezas varias. Un placer recuperado.

Andreu Muntaner «Lobo»

■ TÍTULO: **Crecer**

■ COMPAÑÍA: **Ritmo y Compás**



Pese a una producción algo plana, que no hace justicia a sus cualidades como vocalista, el tercer trabajo del mallorquín, todo un personaje de la escena Pop-Rock, vuelve a seducir con una nueva tuerca a sus habituales tendencias bluesy-fronterizas, en favor de un estilo más personal y contemporáneo, sin perder nunca la esencia rockera. Altamente vigorizante.

Melon Diesel

■ TÍTULO: **Real**

■ COMPAÑÍA: **Epic/Sony**



Aparcan los gibraltareños las veleidades italianizantes que caracterizaban su disco anterior para centrarse en una línea de clara orientación anglosajona. Y, aunque descoloca de entrada lo inesperado de su nueva propuesta, es más que previsible que *singles* tan evidentes como *Niña Del Sur* o *Al Otro Lado* contribuyan a renovar los logros vendedores del quinteto «llanito».

texto y fotos << José Luis del Carpio >>

Ficha técnica

- MOTOR
  1.998 CC.
- POTENCIA
  136 CV. (5.500 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100
  9,2 SEG.
- VELOCIDAD MÁXIMA
  200 KM/H.
- PESO
  1.230 KG.
- CONSUMO
  URBANO
  10,9 L/100
  EXTRAURBANO
  6,4 L/100
  MEDIO
  8,0 L/100
- DIMENSIONES
  LARGO: 4.209 MM.
  ALTO: 1.457 MM.
  ANCHO: 1.777 MM.
  MALETERO: 330 L.

PVP-R:
17.440,00€















La original zaga del Mégane resume el espíritu de la última tendencia de diseño de Renault



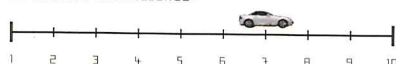
R E N A U L T

http://www.renault.es

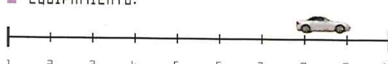
Mégane 2.0 16v Exp.

Tecnología punta, diseño vanguardista y equilibrio dinámico

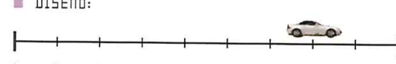
- MOTOR/PRESTACIONES:



- EQUIPAMIENTO:



- DISEÑO:





Te puede gustar o no gustar, pero jamás te dejará indiferente. Hoy en día, en que cada vez cuesta más distinguir unos coches de otros, **Renault** ha sabido introducirnos poco a poco sus nuevos conceptos y conseguir que sus coches sean absolutamente reconocibles y repletos de personalidad. El **Mégane** es la gran apuesta de **Renault**, que sin dejar de ser una marca generalista, ha querido distinguirse del resto de fabricantes con unos diseños peculiares y diferentes. Si bien hacer alardes de diseño en coches como el **Avantime** no entraña grandes riesgos (no deja de ser un coche minoritario), sí que lo es trasladarlo a un súper ventas como el **Mégane**. Sin embargo, el tiempo les ha dado la razón, y en su escasos meses de vida ya se ha encaramado a los primeros puestos de ventas, con una aceptación poco habitual en un coche que rivaliza con auténticos «pesos pesados» de la industria automovilística. El secreto del **Mégane** está en mirarlo. Cuanto más se observa, más gusta. Al principio choca su exterior, presidido por una zaga robusta, con ángulos inusuales tanto en el maletero como en el habitáculo, que le otorgan un aire «espacial» absolutamente diferente a la primera generación del **Mégane** (nadie diría que ése es el coche del que proviene). Es un automóvil totalmente nuevo, que sorprende en su exterior y que agrada en su interior. Sus acabados son excelentes, y la calidad de materiales y la correcta colocación de todos los mandos es digna de destacarse. Mención especial merecen los asientos, que resumen el espíritu de este coche: equilibrio. Sujetan y tienen la dureza suficiente para afrontar un viaje largo, sin comprometer en ningún momento el confort. El tacto de la palanca de cambios de seis velocidades, la dirección y la extraordinaria insonorización hacen que cada viaje se convierta en un placer. El motor que equipa esta versión es, de momento, el más potente de la gama. Tenemos bajo el pedal 136 caballos que se muestran suficientes como para mover con dignidad y soltura el vehículo, recuperando y subiendo de vueltas sin titubeos y sin brusquedades. El escalonamiento de las marchas está pensado para una utilización en todas las situaciones. Aunque dispone de caballaje suficiente para conducirlo de forma «alegre», lo cierto es que no invita a ello, ya que aunque el bastidor responde con nobleza, prima más el aspecto de confort que el deportivo. Un acierto porque este coche es para lo que es, y es el equilibrio lo que se debía buscar y lo que se ha logrado. En el pero hay que citar los consumos, que sin ser exagerados difícilmente bajarán de los 9-10 litros en trazados mixtos. Lo que sí que merece destacarse es el sistema de apertura y arranque, heredado de la última generación de los **Laguna**. De esta manera, olvidaremos para siempre la utilización de la llave. Simplemente llevaremos una tarjeta en el bolsillo, nos acercaremos al coche, pondremos la mano en la manilla y se abrirá; pulsaremos un botón y arrancará; nos bajaremos del coche, pulsaremos un botón en la manilla y se cerrará... Es como no llevar llave, y sólo con la presencia de la tarjeta (no hace falta introducirla en la ranura correspondiente) bastará para abrirlo y hacerlo funcionar. Tecnología punta, diseño vanguardista y equilibrio dinámico. ¿Alguien busca más cosas para su coche?

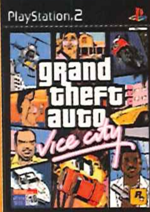




[+] DISEÑO AUDAZ, EQUILIBRIO GENERAL
[-] CONSUMO LIGERAMENTE ELEVADO

LOS MEJORES

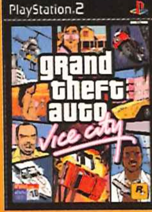
PlayStation 2 — abril 2003 — Revista Oficial - España



01- GTA VICE CITY (ROCKSTAR)
02- FINAL FANTASY X (SQUARESOFT)
03- PRIMAL (SONY C.E.)
04- DEVIL MAY CRY 2 (CAPCOM/E.A.)
05- LOS SIMS (ELECTRONIC ARTS)
06- TENCHU: LA IRA DEL CIELO (ACTIVISION)
07- MORTAL KOMBAT D.A. (VIRGIN PLAY)
08- VEXX (ACCLAIM)
09- SLY RACCOON (SONY C.E.)
10- JURASSIC PARK O.G. (VIVENDI UNIVERSAL)

LOS MÁS VENDIDOS

del 1 al 15 de febrero — CENTRO MAIL



01- GTA VICE CITY (ROCKSTAR)
02- TEKKEN TAG T. (PLATINUM) (NAMCO/SONY C.E.)
03- THE GETAWAY (SONY C.E.)
04- PRO EVOLUTION SOCCER 2 (KONAMI)
05- W.R.C. II EXTREME (SONY C.E.)
06- FIFA FOOTBALL 2003 (E.A. SPORTS)
07- MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE (VIRGIN PLAY)
08- EL SEÑOR DE... LAS DOS TORRES (E.A. GAMES)
09- KINGDOM HEARTS (SQUARESOFT/SONY C.E.)
10- G.T. 3 A-SPEC (PLATINUM) (SONY C.E.)

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL
F1 RACING CHAMPIONSHIP	VIDEO SYSTEM	UBI SOFT	03	9.0
F-355 CHALLENGE	SEGA	SONY C.E.	21	7.9
FANTAVISION	SONY C.E.	SONY C.E.	-	8.9
FIFA 2001	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	01	9.0
FIFA 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	10	9.3
FIFA 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	22	9.2
FINAL FANTASY X	SQUARESOFT	SONY C.E.	17	9.7
FIRE BLADE	MIDWAY	VIRGIN PLAY	20	9.0
FISHERMAN'S CHALLENGE	KONAMI	KONAMI	26	8.2
FORMULA ONE 2001	SONY C.E.	SONY C.E.	05	9.2
FORMULA ONE 2002	SONY C.E.	SONY C.E.	25	8.8
FREAK OUT	SWING!	VIRGIN PLAY	08	8.7
FREEKSTYLE	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	22	8.7
FREQUENCY	SEGA	SONY C.E.	19	8.6
FUR FIGHTERS VIGGO'S REVENGE	ACCLAIM	ACCLAIM	07	8.3
GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	007: VIRGIN PLAY	05	8.5
GIANTS CITIZEN KABUTO	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	16	8.0
GIFT	CRYO	CRYO	07	7.8
GODAI ELEMENTAL FORCE	3DO	VIRGIN PLAY	11	7.0
GRADIUS III & IV	KONAMI	KONAMI	-	8.5
GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SONY C.E.	SONY C.E.	07	9.7
GRAN TURISMO CONCEPT 2002 T-G	SONY C.E.	SONY C.E.	19	9.5
GRAND PRIX CHALLENGE	ATARI	INFOGRAMES	25	8.7
GRAND THEFT AUTO III	ROCKSTAR	PROEIN	11	9.5
G-SURFERS	MIDAS	VIRGIN PLAY	14	6.2
GTC AFRICA	RAGE	PROEIN	16	7.9
GUILTY GEAR X	SAMMY	VIRGIN PLAY	16	9.3
GUMBALL 3000	S.C.I.	PROEIN	24	8.7
GUNGRAVE	ACTIVISION	PROEIN	25	8.6
GUNGRIFFON BLAZE	GAME ARTS	VIRGIN PLAY	02	8.5
HALF-LIFE	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	11	9.2
HARD HITTER	MIDAS	VIRGIN PLAY	19	7.3
HARD HITTER 2	MIDAS	VIRGIN PLAY	26	7.8
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	23	9.0
HAVEN	MIDWAY	VIRGIN PLAY	23	9.2
HEADHUNTER	SEGA	SONY C.E.	12	9.2
HERDY GERDY	EIDOS	PROEIN	15	8.5
HEROES OF MIGHT & MAGIC	3DO	VIRGIN PLAY	04	6.6
HIDDEN INVASION	SWING!	VIRGIN PLAY	13	7.1
HITMAN 2	EIDOS	PROEIN	22	9.4
ICO	SONY C.E.	SONY C.E.	14	9.4
INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER	TAITO	ACCLAIM	06	8.2
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	KONAMI	KONAMI	01	8.8
JAK & DAXTER	SONY C.E.	SONY C.E.	11	9.6
JET SKI RIDERS	EIDOS	PROEIN	13	7.6
JURASSIC PARK OPERATION GENESIS	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	26	9.2
KENGO MASTER OF BUSHIDO	CRAVE	UBI SOFT	04	8.6
KESSEN	KOEI	ELECTRONIC ARTS	01	8.7
KESSEN 2	KOEI	PROEIN	13	8.1
KINGDOM HEARTS	SQUARESOFT	SONY C.E.	22	9.0
KLONOA 2 LUNATEA'S VEIL	NAMCO	SONY C.E.	11	9.2
KNOCKOUT KINGS 2001	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	02	9.0
KNOCKOUT KINGS 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	14	9.0
KURI KURI MIX	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	05	8.5
LA FUGA DE MONKEY ISLAND	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	06	9.0
LE MANS 24 HORAS	INFOGRAMES	INFOGRAMES	06	8.5
LE TOUR DE FRANCE	KONAMI	KONAMI	19	8.6
LEGENDS OF WRESTLING II	ACCLAIM	ACCLAIM	25	8.9
LEGION THE LEGEND OF EXCALIBUR	MIDWAY	VIRGIN PLAY	21	7.8
LEGO DROME RACERS	LEGO	ELECTRONIC ARTS	24	7.9
LEGO ISLAND XTREME STUNTS	LEGO	ELECTRONIC ARTS	25	8.8
LOS SIMS	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	24	9.2
LOTUS CHALLENGE	VIRGIN PLAY	VIRGIN PLAY	10	9.0
MAD MAESTRO	FRESH GAMES	PROEIN	16	7.8
MADDEN 2001	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	01	9.1
MADDEN 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	11	9.2
MANAGER DE LIGA 2002	CODEMASTERS	PROEIN	18	8.2
MANAGER DE LIGA 2003	CODEMASTERS	PROEIN	25	8.3
MARVEL VS. CAPCOM 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	24	8.9
MAXIMO	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	14	9.2
MAX PAYNE	ROCKSTAR	PROEIN	13	9.2
MDK 2 ARMAGEDDON	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	04	7.6
MEDAL OF HONOR FRONTLINE	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	17	9.3
MEN IN BLACK II	INFOGRAMES	INFOGRAMES	20	7.4
METAL GEAR SOLID 2 SONS OF...	KONAMI	KONAMI	13	9.5
MICROMACHINES	HASBRO	INFOGRAMES	23	7.9
MIDNIGHT CLUB	ROCKSTAR	PROEIN	01	7.8
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT CHAMP.	CODEMASTERS	PROEIN	17	8.2
MINORITY REPORT	ACTIVISION	PROEIN	25	7.3
MONSTRUOS S.A.	DISNEY INTERACTIVE	SONY C.E.	13	6.4
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE	MIDWAY	VIRGIN PLAY	25	9.2
MOTO GP	NAMCO	SONY C.E.	03	9.4
MOTO GP 2	NAMCO	SONY C.E.	13	9.4
MR. MOSKEETO	FRESH GAMES	PROEIN	16	8.4
MTV MUSIC GENERATOR	CODEMASTERS	PROEIN	06	9.0
MUNDIAL FIFA 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	17	9.0
MX 2002	THQ	PROEIN	10	8.6
MX RIDER	ATARI	INFOGRAMES	11	7.5

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

TITULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL
NBA 2K3	SEGA SPORTS	INFOGRAMES	26	8.8
NBA HOOPZ	MIDWAY	VIRGIN PLAY	03	8.5
NBA LIVE 2001	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	01	9.2
NBA LIVE 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	11	9.2
NBA LIVE 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	23	9.3
NBA STREET	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	06	9.0
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	21	9.2
NEW YORK RACE	WANADOO	CRYO	12	6.8
NFL QUARTERBACK CLUB 2002	ACCLAIM	ACCLAIM	09	8.6
NHL 2001	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	01	8.4
NHL 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	10	8.6
NHL 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	21	8.8
NHL HITZ 2002	MIDWAY	VIRGIN PLAY	10	8.6
NINJA ASSAULT	NAMCO	SONY C.E.	22	8.0
NO ONE LIVES FOREVER	FOX INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	15	8.0
OFF-ROAD WIDE OPEN	INFOGRAMES	INFOGRAMES	12	8.0
ONI	ROCKSTAR	PROEIN	02	7.6
ONIMUSHA WARLORDS	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	06	9.0
ONIMUSHA 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	21	9.3
OPERATION WINBACK	KOEI	VIRGIN PLAY	05	8.9
ORPHEN SCION OF SORCERY	ESP	PROEIN	01	7.5
PAC-MAN WORLD 2	NAMCO	SONY C.E.	26	8.5
PARAPPA THE RAPPER 2	SONY C.E.	SONY C.E.	14	8.5
PARIS-DAKAR RALLY	ACCLAIM	ACCLAIM	09	8.1
PATO DONALD CUAC ATTACK	DISNEY INTERACTIVE	UBI SOFT	-	8.0
PENNY RACERS	TAKARA	VIRGIN PLAY	20	8.9
PETER PAN LA LEYENDA DE...	DISNEY INTERACTIVE	SONY C.E.	15	7.9
PIERRE NODOYUNA Y PATÁN	INFOGRAMES	INFOGRAMES	06	9.3
PIRATES THE LEGEND OF THE...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	16	8.0
POLAROID PETE	JVC-IREM	VIRGIN PLAY	14	7.8
POLICE 24/7	KONAMI	KONAMI	19	8.5
PORTAL RUNNER	3DO	VIRGIN PLAY	11	8.4
PRIMAL	SONY C.E.	SONY C.E.	25	9.4
PRISONER OF WAR	CODEMASTERS	PROEIN	18	8.9
PRO EVOLUTION SOCCER	KONAMI	KONAMI	10	9.3
PRO EVOLUTION SOCCER 2	KONAMI	KONAMI	22	9.3
PRO RACE DRIVER	CODEMASTERS	PROEIN	20	9.3
PROJECT EDEN	EIDOS	PROEIN	10	6.4
PROJECT ZERO	TECMO	VIRGIN PLAY	20	8.8
QUAKE III REVOLUTION	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	04	9.2
RALLY FUSION	ACTIVISION	PROEIN	25	8.1
RALLY CHAMPIONSHIP	S.C.I.	PROEIN	18	8.6
RATCHET & CLANK	SONY C.E.	SONY C.E.	22	9.2
RAYMAN REVOLUTION	UBI SOFT	UBI SOFT	01	8.5
RC REVENGE PRO	ACCLAIM	ACCLAIM	01	7.5
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	VIRGIN PLAY	01	9.0
RED CARD SOCCER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	18	8.4
RED FACTION	THQ	PROEIN	05	8.5
RED FACTION 2	THQ	PROEIN	23	9.1
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	09	9.0
RESIDENT EVIL SURVIVOR 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	16	6.5
REZ	SEGA	SONY C.E.	12	8.2
RIDGE RACER V	NAMCO	SONY C.E.	-	9.0
RING OF RED	KONAMI	KONAMI	06	8.3
ROBOTECH BATTLECRY	TDK MEDIACTIVE	TDK	25	8.7
ROCKY	RAGE	PROEIN	24	9.1
ROLAND GARROS 2002	WANADOO	WANADOO	18	9.0
RUGBY	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	07	8.2
RUMBLE RACING	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	06	8.6
SALT LAKE 2002	EIDOS	PROEIN	14	8.3
SHADOW HEARTS	MIDWAY	VIRGIN PLAY	14	8.2
SHADOW OF MEMORIES	KONAMI	KONAMI	03	8.4
SHADOWMAN 2ECOND COMING	ACCLAIM	ACCLAIM	16	7.0
SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER	ACTIVISION	PROEIN	12	8.7
SHIFTERS	3DO	VIRGIN PLAY	19	8.5
SHOX	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	21	9.3
SILENT HILL 2	KONAMI	KONAMI	11	9.2
SILENT SCOPE	KONAMI	KONAMI	03	8.1
SILENT SCOPE 2	KONAMI	KONAMI	11	7.9
SILPHEED	GAME ARTS	VIRGIN PLAY	03	9.0
SKY ODYSSEY	SONY C.E.	SONY C.E.	05	9.2
SLAM TENNIS	INFOGRAMES	INFOGRAMES	19	8.3
SLED STORM	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	15	9.0
SLY RACCOON	SONY C.E.	SONY C.E.	24	9.0
SMASH COURT PRO TENNIS TOURN.	NAMCO	SONY C.E.	17	9.2
SMUGGLER'S RUN	ROCKSTAR	PROEIN	-	8.9
SMUGGLER'S RUN 2	ROCKSTAR	PROEIN	12	8.6
SOLDIER OF FORTUNE GOLD	CODEMASTERS	PROEIN	18	7.6
SOUL REAVER 2	EIDOS	PROEIN	12	8.0
SPACE ACE	DIGITAL LEISURE	PROEIN	06	7.2
SPACE CHANNEL 5	SEGA	SONY C.E.	14	8.3
SPACE RACE	INFOGRAMES	INFOGRAMES	11	8.9
SPIDER-MAN	ACTIVISION	PROEIN	18	9.0
SPLASHDOWN	ATARI	INFOGRAMES	11	9.0
SPY HUNTER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	09	9.0
SPYRO ENTER THE DRAGONFLY	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	25	7.9
SSX	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	01	9.1
SSX TRICKY	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	12	8.8
STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE	CODEMASTERS	PROEIN	21	7.1
STAR WARS BOUNTY HUNTER	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	24	9.2
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	15	9.1
STAR WARS LAS GUERRAS CLON	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	25	8.8

AUDI

Segunda generación del popular A3

Por fin se presenta la evolución de uno de los coches que más ha dado que hablar en el segmento de los compactos de lujo. Carácter deportivo y tecnología avanzada.

Lo estaba pidiendo a gritos, y por fin se va a convertir en realidad. El nuevo **A3** viene dispuesto a marcar distancias, esas mismas que le auparon en 1996 y que últimamente habían desaparecido por completo, viéndose superado por coches de inferior categoría en muchos aspectos. Con motores de 4 y 6 cilindros y con potencias que van de 102 a 241 caballos, la gama del nuevo **A3** ofrecerá todo el placer de conducción que ya sugieren las nuevas, estilizadas y atléticas líneas de su carrocería. Respecto al interior, se ha mejorado notablemente la habitabilidad tanto de las plazas delanteras como traseras, y ofrecerá tres niveles de acabado: Attraction, Ambition y Ambiente. El segmento de los compactos de lujo se tambalea.



El primer A3 vio la luz en 1996, convirtiéndose en uno de los modelos más deseados.







El equipamiento y los acabados están en la línea de los modelos de lujo del fabricante alemán.

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

Catálogo ▮ Los mejores de PlayStation 2 Revista Oficial ▮ Los más vendidos de Centro Mail

TITULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACION OFICIAL (SOBRE 10)
007 AGENTE EN FUEGO CRUZADO	007: EA GAMES	007: ELECTRONIC ARTS	12	9.4
007 NIGHTFIRE	007: EA GAMES	007: ELECTRONIC ARTS	24	9.2
18 WHEELER	SEGA	ACCLAIM	11	8.3
4X4 EVO	TAKE 2	PROEIN	07	7.4
ACE COMBAT TRUENO DE ACERO	NAMCO	SONY C.E.	13	9.3
AGE OF EMPIRES II	MICROSOFT	KONAMI	10	9.1
AGGRESSIVE INLINE	ACCLAIM	ACCLAIM	18	9.3
AIRBLADE	CRITERION	SONY C.E.	12	9.2
ALL-STAR BASEBALL 2002	ACCLAIM	ACCLAIM	04	7.9
ALL-STAR BASEBALL 2003	ACCLAIM	ACCLAIM		8.6
ATV OFFROAD QUADS EXTREMOS	SONY C.E.	SONY C.E.	07	8.5
ATV 2 QUAD POWER RACING	ACCLAIM	ACCLAIM	25	8.8
AUTO MODELLISTA	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	23	9.2
BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	12	9.4
BATTLE ENGINE AQUILA	ATARI	INFOGRAMES	25	8.3
BEN HUR	MICROIDS	VIRGIN PLAY	26	7.8
BIG MUTHA TRUCKERS	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	25	8.9
BLADE II	ACTIVISION	PROEIN	22	8.5
BLOOD OMEN 2	EIDOS	PROEIN	15	8.2
BLOODY ROAR 3	HUDSON SOFT	VIRGIN PLAY		8.9
DAKAR 2	ACCLAIM	ACCLAIM	26	8.5
CRAZY TAXI	SEGA	ACCLAIM	05	8.7
DAVE MIRRA BMX 2	Z-AXIS	ACCLAIM	12	8.1
DARK CLOUD	SONY C.E.	SONY C.E.	10	8.8
DARK NATIVE APOSTLE	HUDSON SOFT	VIRGIN PLAY	17	8.0
DARK SUMMIT	THQ	PROEIN	16	7.9
DEAD OR ALIVE 2	TECMO	SONY C.E.	01	9.0
DEFENDER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	25	8.8
DEUS EX	EIDOS	PROEIN	20	8.9
DEVIL MAY CRY	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS		9.6
DYNASTY WARRIORS 2	KOEI	ACCLAIM	01	8.6
DYNASTY WARRIORS 3	KOEI	PROEIN	15	8.6
ECCO THE DOLPHIN	SEGA	SONY C.E.	12	7.4
EGGO MANIA	KEMCO	PROEIN	25	8.0
EL LIBRO DE LA SELVA	DISNEY INTERACTIVE	UBI SOFT	04	9.2
EL PLANETA DEL TESORO	DISNEY INTERACTIVE	SONY C.E.	24	8.8
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COM...	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	23	8.8
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	22	9.2
EL ZORRO	CRYO	CRYO	14	6.3
ENDGAME	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA		8.0

PlayStation®2
Revista Oficial - España

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL (SOBRE 10)
STAR WARS RACER REVENGE	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	15	8.6
STAR WARS STARFIGHTER	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	03	9.2
STATE OF EMERGENCY	ROCKSTAR	PROEIN	15	8.5
STITCH EXPERIMENTO 626	DISNEY INTERACTIVE	VIRGIN PLAY	18	7.8
STREET FIGHTER EX 3	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	03	8.5
STUNTMAN	ATARI	INFOGRAMES	20	9.2
SUB REBELLION	IREM	VIRGIN PLAY	24	8.2
SUMMONER	THQ	PROEIN	01	7.7
SUMMONER 2	THQ	PROEIN	23	8.4
SUPER BOMBAD RACING	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	06	7.2
SUPER BUST-A-MOVE	TAITO	ACCLAIM	01	8.2
SUPER TRUCKS	JESTER INTERACTIVE	ARDISTEL	19	7.7
SUPERMAN SHADOW OF...	ATARI	INFOGRAMES	25	8.9
SURFING H3O	ROCKSTAR	PROEIN	01	7.8
TAZ WANTED	INFOGRAMES	INFOGRAMES	21	8.0
TD OVERDRIVE	ATARI	INFOGRAMES	19	8.3
TEKKEN TAG TOURNAMENT	NAMCO	SONY C.E.	01	9.3
TEKKEN 4	NAMCO	SONY C.E.	21	9.5
TENCHU LA IRA DEL CIELO	ACTIVISION	PROEIN	26	9.3
TERMINATOR DAWN OF FATE	ATARI	INFOGRAMES	22	8.5
TETRIS WORLDS	THQ	PROEIN	20	6.8
THE BOUNCER	SQUARESOFT	SONY C.E.	05	9.2
THE FLINTSTONES VIVA ROCK VEGAS	TOKA	VIRGIN PLAY	05	8.2
THE GETAWAY	SONY C.E.	SONY C.E.	23	9.2
THE MARK OF KRI	SONY C.E.	SONY C.E.	26	8.5
THE MUMMY RETURNS	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	12	7.2
THE SCORPION KING	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	25	7.2
THE SIMPSONS ROAD RAGE	FOX INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	12	9.0
THE SIMPSONS SKATEBOARDING	FOX INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	26	7.2
THE THING	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	21	9.1
THEME PARK WORLD	BULLFROG	ELECTRONIC ARTS	01	7.7
THUNDERHAWK OPERATION PHOENIX	CORE DESIGN	PROEIN	10	8.4
TIGER WOODS PGA TOUR 2001	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	04	8.0
TIGER WOODS PGA TOUR 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	15	8.3
TIGER WOODS PGA TOUR 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	23	9.2
TIME SPLITTERS	FREE RADICAL DESIGN	PROEIN	-	7.0
TIME SPLITTERS 2	FREE RADICAL DESIGN	PROEIN	21	9.4
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	ACTIVISION	PROEIN	12	9.5
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	ACTIVISION	PROEIN	23	9.3
TOP GEAR DARE DEVIL	KEMCO	PROEIN	01	8.0
TOP GUN COMBAT ZONES	TITUS	VIRGIN PLAY	11	7.0
TOTAL IMMERSION RACING	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	23	7.7
TRACK & FIELD	KONAMI	KONAMI	01	9.1
TUROK EVOLUTION	ACCLAIM	ACCLAIM	21	8.7
TWISTED METAL BLACK	SONY C.E.	SONY C.E.	09	8.2
TY EL TIGRE DE TASMANIA	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	22	8.8
UNREAL TOURNAMENT	INFOGRAMES	INFOGRAMES	06	8.7
VAMPIRE NIGHT	NAMCO	SONY C.E.	16	7.9
VICTORIOUS BOXERS	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	10	9.0
VIRTUA COP ELITE EDITION	SEGA	ACCLAIM	24	7.0
VIRTUA FIGHTER 4	SEGA	SONY C.E.	16	9.5
VIRTUA TENNIS 2	SEGA SPORTS	ACCLAIM	23	9.3
V-RALLY 3	INFOGRAMES	INFOGRAMES	18	9.3
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC	3DO	VIRGIN PLAY	04	8.2
WDL THUNDERTANKS	3DO	VIRGIN PLAY	06	2.3
WDL WARJETZ	3DO	VIRGIN PLAY	07	4.0
WILD ARMS 3	SONY C.E.	UBI SOFT	25	9.2
WIPEOUT FUSION	SONY C.E.	SONY C.E.	13	9.2
WOODY WOODPECKER	CRYO	CRYO	13	7.8
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	SONY C.E.	SONY C.E.	11	9.3
WORLD RALLY CHAMP. II EXTREME	SONY C.E.	SONY C.E.	23	9.6
WRECKLESS	ACTIVISION	PROEIN	24	8.4
W.W.F. SMACKDOWN JUST BRING IT	THQ	PROEIN	14	8.3
XTREME GIII	ACCLAIM	ACCLAIM	08	8.4
X-SQUAD	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	02	7.8
ZONE OF THE ENDERS	KONAMI	KONAMI	04	9.0
				0.0
				0.0
				0.0

...en el próximo número

9 DEMOS JUGABLES



02- Doctor Muto

DEMO JUGABLE



03- Grand Prix Challenge

DEMO JUGABLE



04- The Mark Of Kri

DEMO JUGABLE



05- Rayman 3: Hoodlum Havoc

DEMO JUGABLE



06- Time Splitters 2

DEMO JUGABLE



07- Wakeboarding Unleashed

DEMO JUGABLE



08- War Of The Monsters

DEMO JUGABLE



09- Zapper

DEMO JUGABLE

01- Splinter Cell

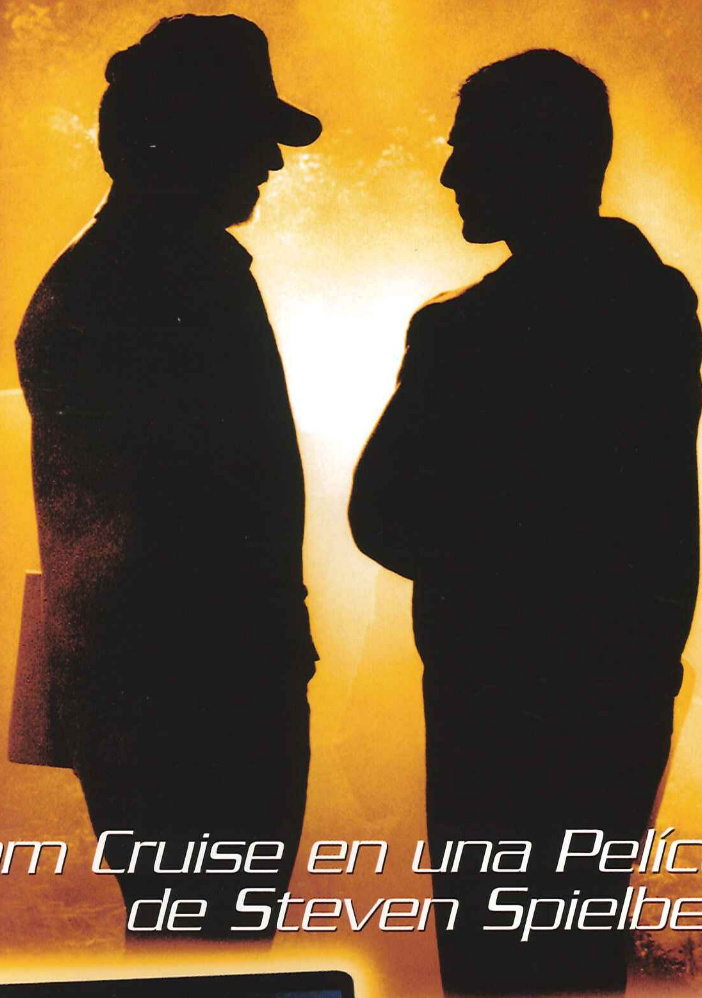
DEMO JUGABLE

PlayStation®2
Revista Oficial - España
¡Harás lo que sea para conseguirla!

No te pierdas el fantástico DVD-ROM

* El contenido del DVD-ROM puede modificarse por causas ajenas a PlayStation 2 Revista Oficial España

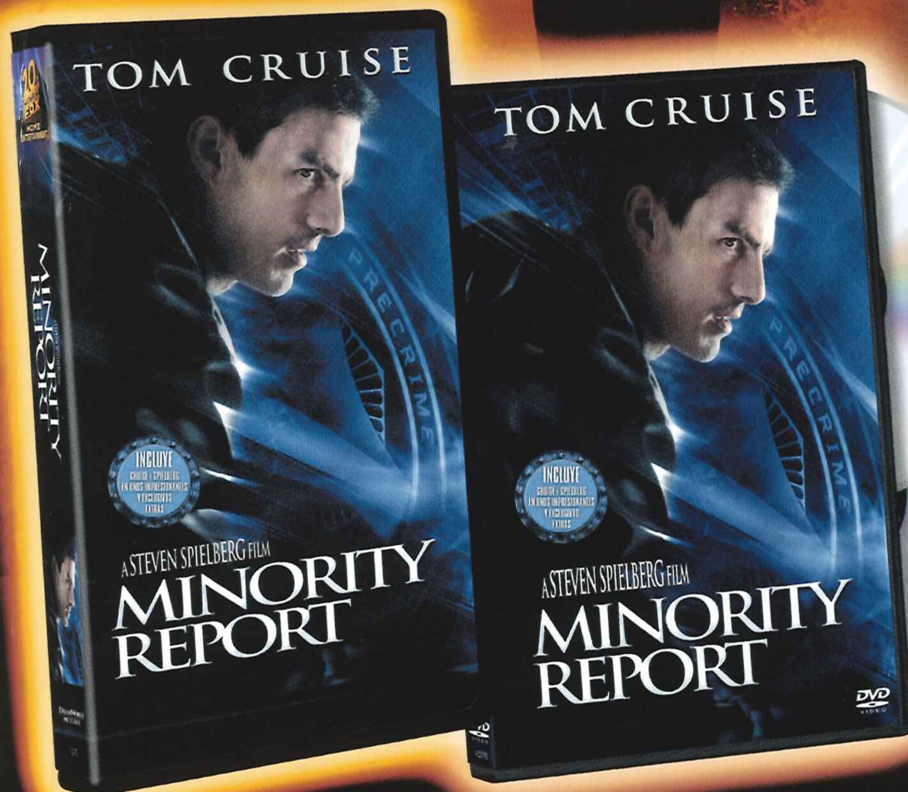
Verás Más. Sabrás Más.







Tom Cruise en una Película
de Steven Spielberg.



Ya
a la
Venta
y
Alquiler

En Vídeo y DVD

REVOLUCIONARÁ TU MENTE





www.minorityreportdvd.com





CORRE POR TUS VENAS





PlayStation®2 GAME BOY ADVANCE™ MIDWAY

